PC WORLD VIETNAM

12.2007 49

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ ... Ố HỒ CHÍ M... N SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

www.pcworld.com.vn

ISSN: 1859 - 1833

Thế Giới Game

PES 2008

PRO EVOLUTION SOCCER™

MÙA GIẢI ĐỘT PHÁ

Bình chọn ĐOẠT GIẢI THƯỞNG Tr.05

Đặt tạp chí TRÚNG THƯỞNG Tr.87

Giá: 9800 đồng

MỪNG SINH NHẬT PHONG THẦN TRÒN 1 TUỔI
Phong Thần
LẬP QUỐC TRANH HÙNG
QUẦN ANH HỘI
QUẦN ANH TỤ HỘI - LÃNH ĐỊA TRANH HÙNG
Thời gian đăng ký:
Ngày 10 đến 24/11/2007
Khởi tranh: 01/12/2007
Chung kết: 14/12/2007
Giải I : 50 triệu + 1412 KNB
Giải II : 30 triệu + 999 KNB
Giải III: 20 triệu + 365 KNB
Phong Thần
MIỄN PHÍ
VĨNH VIỄN
VinaGame KINGSOFT
Hotline: 1900561558
Xem chi tiết tại:
www.phongthan.com.vn

15 NĂM & PHÁT TRIỂN THÀNH CÔNG

Cách đây đúng 15 năm, vào tháng 11 năm 1992, ấn phẩm "Điện Tử - Tin Học" số tháng 11/1992 đã ra mắt độc giả với nội dung mới, được thay đổi hoàn toàn theo hướng chuyên về công nghệ thông tin, là lĩnh vực công nghệ rất mới đang bắt đầu phát triển tại Việt Nam. Số tạp chí tháng 11/1992 không chỉ đánh dấu định hướng mới đúng đắn và kịp thời của ban biên tập "Điện Tử - Tin Học" mà hơn thế nữa, nó đã khai sinh ra một dòng ấn phẩm mới được cả giới CNTT-TT biết đến hiện nay với tên gọi "Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam".

Sự ra đời và quá trình phát triển của "Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam" đã gắn liền với sự phát triển của ngành CNTT-TT Việt Nam. Là một trong số rất ít ấn phẩm đầu tiên của Việt Nam đi chuyên sâu về CNTT vào thời điểm mà CNTT chưa được coi là yếu tố động lực, và chưa phổ cập rộng rãi như những năm sau đó, Thế Giới Vi Tính – PC World Vietnam đã trải qua nhiều giai đoạn thăng trầm, nhưng liên tục phát triển và luôn là tạp chí CNTT hàng đầu của Việt Nam.

Với một ấn phẩm ban đầu có số phát hành 1.500 bản/tháng, sau 15 năm tạp chí đã có 3 ấn phẩm với tổng số lượng phát hành trên 100.000 bản/tháng, một trang thông tin trực tuyến có số truy cập gần 100.000 lượt/ngày, một sách tra cứu phát hành 10.000 bản/năm, và nhiều dịch vụ, hoạt động chuyên môn khác.

Nếu mục tiêu ban đầu của BBT tạp chí là nhắm vào giới CNTT chuyên nghiệp thì sau đó mục tiêu ngày càng được mở rộng, bao trùm nhiều đối tượng độc giả khác nhau, từ học sinh – sinh viên đến các kỹ sư, chuyên gia CNTT-TT, từ người dùng máy tính văn phòng cho tới các nhà quản lý, lãnh đạo tổ chức – doanh nghiệp.

"Thế Giới Vi Tính – PC World Vietnam" đã không chỉ có ý nghĩa hẹp ở một ấn phẩm chuyên ngành mà đã trở thành phương tiện truyền thông mang tính xã hội.

15 năm tồn tại và phát triển là cả một quá trình nỗ lực lao động và sáng tạo của tập thể nhân viên tạp chí, là sự quan tâm và ủng hộ nhiệt tình của hàng trăm nghìn bạn đọc, là sự hợp tác tin tưởng của các đơn vị tin học, cơ quan – tổ chức.

Chúng tôi trân trọng bày tỏ lòng cảm ơn đến các bạn.

Tổng biên tập
Lê Trung Việt

Thiên Long Bát Bộ
tl.gate.vn
Phiên bản
LONG TRANH HỔ ĐẤU
Sắp ra mắt
FPT ONLINE
搜狐 SOHU.com
THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM
Nhà bảo trợ Thông Tin Chính thức
Thiên Long Bát Bộ. Bản quyền SOHU - Phát hành độc quyền bởi FPT Online

THÁNG 12.2007 - SỐ 49

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hongnt@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
haitt@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình, Đặng Thanh Bình,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Tưởng Phi Quân, Bùi Trung Hiếu

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh,
Hữu Thế, Duy An, Huy Khanh

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

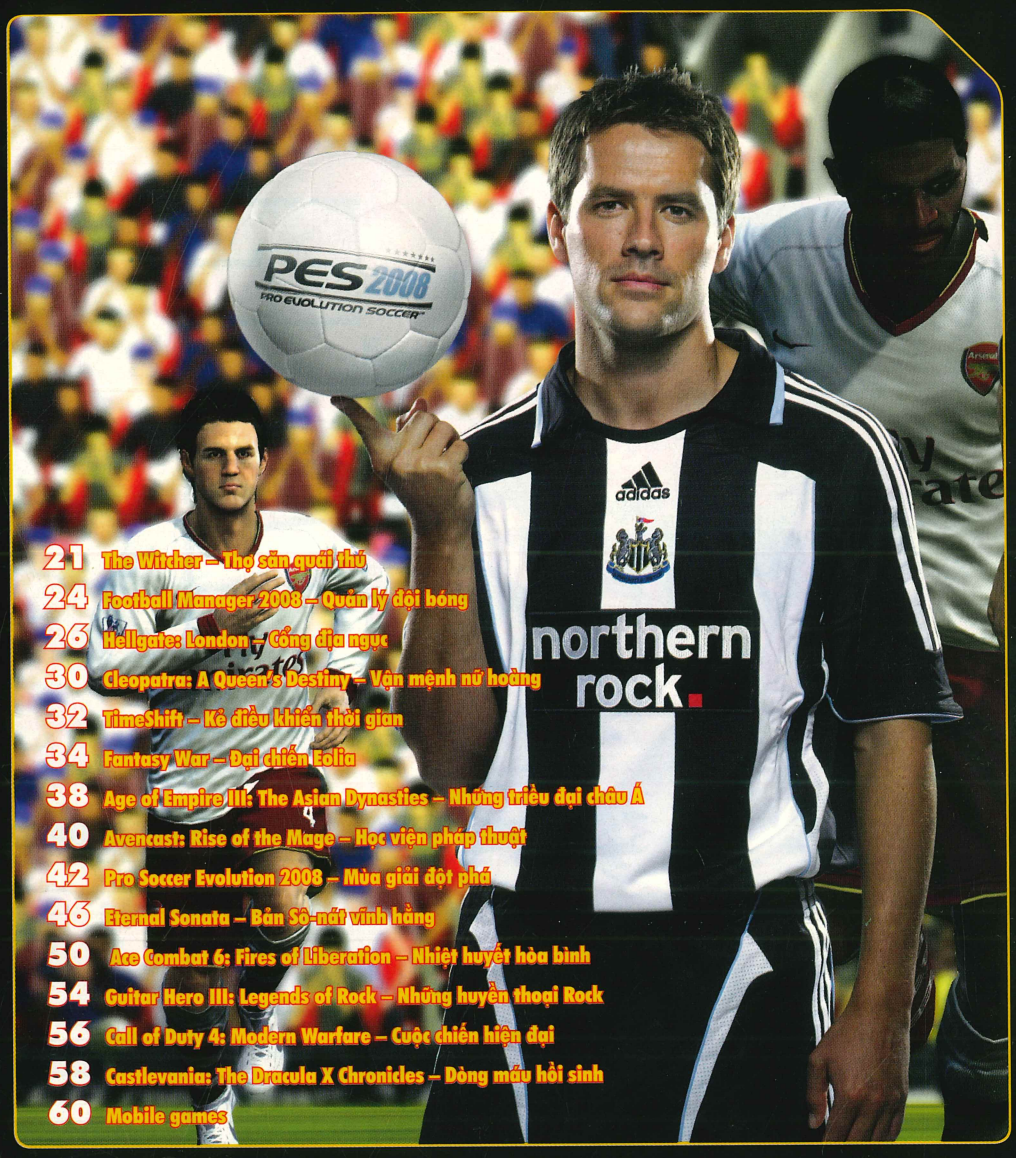
THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 50.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 9.800 đồng.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU



21 The Witcher – Thợ săn quái thú
24 Football Manager 2008 – Quản lý đội bóng
26 Hellgate: London – Cổng địa ngục
30 Cleopatra: A Queen's Destiny – Vận mệnh nữ hoàng
32 TimeShift – Kẻ điều khiển thời gian
34 Fantasy War – Đại chiến Eolia
38 Age of Empire III: The Asian Dynasties – Những triều đại châu Á
40 Avencast: Rise of the Mage – Học viện pháp thuật
42 Pro Soccer Evolution 2008 – Mùa giải đột phá
46 Eternal Sonata – Bản Sô-nát vĩnh hằng
50 Ace Combat 6: Fires of Liberation – Nhiệt huyết hòa bình
54 Guitar Hero III: Legends of Rock – Những huyền thoại Rock
56 Call of Duty 4: Modern Warfare – Cuộc chiến hiện đại
58 Castlevania: The Dracula X Chronicles – Dòng máu hồi sinh
60 Mobile games

DÒNG CHẢY GAME

6 PlayStation 2 và PlayStation Portable phiên bản mới
6 N-Gage hồi sinh
8 Metal Gear Solid 4 tung chiêu
8 Chơi World of Warcraft với tay cầm Xbox 360
8 Thần chiến tranh gõ cửa PlayStation 3
10 Sóng gió làng Warcraft thế giới
12 Tin nước ngoài
15 Tin trong nước
16 MOD: giá trị gia tăng hấp dẫn
18 Thị trường game Việt Nam: Nhìn lại 2007

ĐIỂM GAME

62 Undercover: Operation Wintersun – Chiến dịch Mặt Trời Đông
63 SWAT Target Liberty – Mục tiêu mới
64 DK Jungle Climber – Hành trình trên đảo Sun Sun
65 Zack and Wiki: Quest for Barbaros's Treasure – Hành trình đến đảo kho báu
66 Rockstar Games Present Table Tennis – Chơi bóng bàn với Rockstar
67 Battalion Wars 2 – Đạo quân chống đạo quân
68 Beautiful Katamari – Viên nam châm kỳ diệu

SẮP PHÁT HÀNH

70 Far Cry 2 – Nóng bỏng Lục Địa Đen

72 God of War: Chains of Olympus – Mắt xích Olympus

74 Super Smash Bros. Brawl – Anh tài hội ngộ

76 Thiên Long Bát Bộ – Long Tranh Hổ Đấu

77 Conflict: Denied Ops

77 Cruis'n

77 Cryostasis: The Sleep of Reason

78 Fifa Street 3

78 Game Party

78 Harker

79 Jumper

79 Shadowgrounds Survivor

79 Cipher Complex

80 The Golden Compass

80 Devil May Cry 4

80 Samurai Warriors: Katana

TRỢ GIÚP

81 Hỏi đáp

82 Tại sao game còn "cặp kè" với XP?

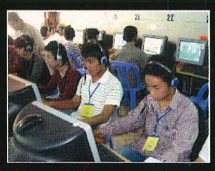
PHẦN CỨNG

84 Loa máy tính - Tăng chất cho game

86 Thiết bị giải trí cầm tay - Âm thanh hay, hình ảnh đẹp

SỰ KIỆN

88 VESC 2007: Sức nóng của vòng loại Hà Nội



SÂN GAME

89 Bùng nổ các giải đấu thể thao điện tử

91 EA vs Activion - Cuộc chiến của hai "Mr. Big"

94 Bản quyền Game

THÔNG BÁO VỀ VIỆC TĂNG GIÁ TẠP CHÍ

Trước tình hình biến động về mặt bằng giá cả, các chi phí về in ấn, giấy và thực hiện đều tăng, do vậy, giá bán tạp chí sẽ tăng từ tháng 1/2008. Cụ thể như sau:

- TGVT - PCW A: 15.000 Đ (giá cũ: 12.000 Đ). Đặt 1 năm: 135.000 Đ (giảm 25%)*
- TGVT - PCW B: 15.000 Đ (giá cũ: 9.800 Đ). Đặt 1 năm: 135.000 Đ (giảm 25%)*
- TGVT - TGG : 14.000 Đ (giá cũ: 9.800 Đ). Đặt 1 năm: 126.000 Đ (giảm 25%)*

Việc tăng giá bán trước hết là nhằm đảm bảo hoạt động của tạp chí, cân đối thu chi và hơn nữa là tăng cường, mở rộng nội dung.

Chúng tôi mong bạn đọc hiểu và tiếp tục cộng tác.

BBT

(*): Giá áp dụng từ 01/01/2008. Bạn đọc đặt dài hạn cho 2008 trong thời gian từ nay đến hết 2007 vẫn theo giá cũ.

PlayStation 2 & PlayStation Portable phiên bản mới

Trước sự đuổi bám khá sát sao của Xbox 360 và Wii ngay trên quê nhà, bên cạnh việc giảm giá PS3, Sony Nhật Bản đã chính thức tung ra thị trường phiên bản PlayStation 2 mới. PS2 mới có 3 màu khác nhau (đen, trắng và bạc) được tích hợp bộ chuyển đổi nguồn AC và có cùng kích thước cũng như giá với mẫu PS2 cũ (tại Nhật là 16000 Yên ~ 139USD). Sản phẩm cũng sẽ có mặt tại châu Âu nhưng giá bán lẻ vẫn chưa được ấn định.

Dịp này, Sony cũng công bố một phiên bản PSP mới với vỏ ngoài màu đỏ thẫm (Deep Red) và dự kiến phát hành cho thị trường Nhật là vào ngày 13/12/2007 tới. Sony cho rằng màu đỏ "không đụng hàng" này sẽ hấp dẫn khách hàng hơn trong mùa mua sắm. Phiên bản là "PSP Deep Red Value Pack" (giá 22800 Yên ~ 199USD) bao gồm thân máy, túi, dây đeo, khăn lau màn hình và thẻ nhớ Memory Stick Duo 32MB; trong khi đó phiên bản cao cấp hơn là "PSP Deep Red 1 Seg Pack" sẽ có thêm một bộ thu tín hiệu tivi hiệu 1 Seg, thẻ nhớ Memory Stick 1GB và một chân đế.

PS2 đạt kỷ lục mới

Nhân dịp kỷ niệm lần sinh nhật thứ 7 của PlayStation 2, Sony công bố đã bán được trên 120 triệu máy trên phạm vi toàn cầu tính đến hết tháng 9/2007 - một kỷ lục chưa từng có trong lịch sử ngành công nghiệp game. Ngược lại, hai đối thủ cùng thời với PS2 là Xbox và GameCube chỉ lần lượt đạt 24 triệu và 22 triệu chiếc. Chỉ tính riêng tại Mỹ, trong tháng 9 vừa qua, Sony đã bán được 215.000 chiếc PS2 nhờ các hãng phát hành thứ 3 vào tiếp tục hỗ trợ và con sốt Guitar Hero.

Điều khiển PS3 bằng PSP

Sony châu Âu vừa công bố phiên bản phần mềm hệ thống mới nhất của chiếc PlayStation 3. Được xây dựng trên thành công và tính năng Remote Play, phiên bản 2.00 sẽ cung cấp thêm khả năng tắt/mở PS3 từ xa bằng PSP thông qua kết nối Wi-Fi, cũng như cho phép người dùng nghe nhạc, duyệt ảnh và xem phim được lưu trên đĩa cứng PS3 bằng PSP.

N-Gage hồi sinh

Tháng 8 vừa qua, Nokia công bố sẽ sớm vực dậy nền tảng chơi game di động N-Gage (đây không phải là chiếc điện thoại di động N-Gage đình đám một thời). Dịch vụ mới này sẽ được tích hợp vào các điện thoại di động Nokia mới và hoạt động dựa trên hình thức tải trực tuyến game về điện thoại (trước đây là chép game vào máy hay thẻ nhớ).

Theo kế hoạch, N-Gage sẽ ra mắt trên toàn cầu trong tháng 11 này, tuy nhiên, theo hãng tin Reuters, dịch vụ sẽ được chính thức đưa vào hoạt động từ tháng 12 để Nokia có thêm thời gian để kiểm tra phần mềm.

Theo một số nguồn tin, N-Gage có thể sẽ cung cấp phiên bản di động của các trò chơi như The Sims 2: Pets, Tetris, FIFA 08, Crash Bandicoot và một số tựa game hấp dẫn khác với giá trong khoảng 8-14USD. Các model điện thoại tương thích với dịch vụ này gồm Nokia N73, N81, N81 8GB, N93, N93i, N95 và N95 8GB.

Thế Giới Hoàn Mỹ
WWW.THEGIOIHOANMY.VN
Thiên Thượng Kỳ Duyên
PHIÊN BẢN
Thiên Thượng Kỳ Duyên
Tham gia sự kiện ĐƯỜNG LÊN ĐỈNH VINH QUANG để nhận
18
24
Giải nhất: CHUYẾN DU LỊCH TRUNG QUỐC CHO NHÂN VẬT ĐỨNG THỨ 1, 2, 3.
Giải nhì: 2.000 KNB CHO TÀI KHOẢN CÓ NHÂN VẬT ĐỨNG VỊ TRÍ THỨ 4, 5, 6
Giải ba: 1.500 KNB CHO NHÂN VẬT ĐỨNG THỨ 7, 8, 9,10.
Và hàng ngàn giải khuyến khích khách đang chờ đón...
Chi tiết xem tại: www.thegioihoanmy.vn
Điện thoại hỗ trợ: 1900561217
完美时空 PERFECT WORLD
DEC Online Entertainment

Metal Gear Solid 4 tung chiêu

Xem ra thì việc tung hỏa mù về ngày phát hành đã trở thành căn bệnh cố hữu của làng game và đặc biệt là đối với những ông lớn. Konami cũng áp dụng chiêu này cho Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots - bản exclusive mới nhất trên PS3 của dòng Metal Gear Solid (MGS).

Ngay từ khi những đoạn trailer đầu tiên được công chiếu tại hội chợ Tokyo Game Show 2005, trò chơi hành động MGS4 đã sớm tạo nên sự trông ngóng từ đông đảo tín đồ. Ban đầu, Konami

dự tính phát hành trò chơi này trong quý 3 hoặc cùng lắm là quý 4/2007. Tuy nhiên, tại E3 2007 (11-13/7/2007) tại thành phố Santa Monica, bang California (Mỹ), Konami đã thú nhận trò chơi không thể có mặt như kế hoạch ban đầu mà dời qua quý 1/2008. Tưởng chừng mọi chuyện đã êm xuôi, đúng một tháng sau, hàng loạt thông tin trái chiều bùng nổ trên các diễn đàn và trang tin tức hàng đầu về việc nhà bán lẻ trực tuyến HMV (www.hmv.co.uk) liệt kê Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots phiên bản Xbox 360 trong danh sách các tựa game sẽ có mặt vào tháng 9/2008 mà họ bắt đầu nhận đơn đặt hàng. Và dĩ nhiên, đó là một sự nhầm lẫn (HMV đã xác nhận sự sai sót này và nhanh chóng xoá thông tin này trên website) nhưng cũng đã phần nào thể hiện sức nóng của Guns of the Patriots và thêm chút ít tiếng tăm cho nó.

Chưa dừng lại ở đó, hôm 30/10/2007, theo một thông báo cáo chí (có bản tiếng Anh và bản tiếng Nhật) chính thức trên website của Konami thì trò chơi sẽ được phát hành tại Nhật vào quý 1/2008 và những khu vực còn lại sẽ phải chờ đến quý 2/2008. Tuy nhiên, một quan chức của Konami lại xác nhận với tạp chí GameSpot rằng thông cáo báo chí bản tiếng Anh đã ghi sai và khẳng định trò chơi sẽ được phát hành đồng loạt trên toàn cầu vào quý 2/2008 với lý do cải tiến hơn nữa chất lượng, tăng độ hứng thú nhiều hơn cho khách hàng toàn cầu ngay cả với người chơi khó tính nhất.

Chơi World of Warcraft với tay cầm Xbox 360

Đây không phải là một ý tưởng mới. Trước đây, David Nikdel - một tay nghiện World of Warcraft - đã từng tạo ra một phần mềm mang tên World of Warcraft UI (http://www.davidnikdel.com/Project_WoW360_Static.htm) giúp người dùng có thể sử dụng tay cầm điều khiển Xbox 360 để chơi World of Warcraft, tuy nhiên phần mềm này đã không chạy ổn định kể từ bản sửa lỗi 2.0.

Trong khi vẫn còn nhiều người chơi World of Warcraft tỏ ý nhạo báng ý định thay đổi cách chơi game nhập vai bằng chuột và bàn phím, giữa tháng 10 vừa qua, hãng Blue Orb cho biết đã bắt đầu cung cấp miễn phí phần mềm SwitchBlade để điều khiển tay cầm (tải về tại địa chỉ http://www.xfire.com/cms/xf_switchblade/). Vào tháng 1 trước đó, Blue Orb từng có kế hoạch mở rộng danh mục các trò chơi hỗ trợ, chẳng hạn như Guild Wars, Tabula Rasa, Lord of the Rings Online và CounterStrike: Source.

Theo đó, sau khi cài đặt SwitchBlade, người chơi có thể thiết lập các nút nhấn trên tay cầm điều khiển Xbox 360 ánh xạ đến với các slot trên thanh hành động trong World of Warcraft, ví dụ các nút (X, Y, A và B) tương ứng với các nút từ 1-4. Ngoài ra, kích hoạt cần gạt bên phải (LT) và cần gạt bên trái (RT) sẽ làm hiển thị các slot từ 5-8 và 9-12. Bạn cũng có thể thiết lập tính năng tương ứng cho nút D-Pad và các nút nhấn khác trên tay cầm điều khiển.

Thần chiến tranh gõ cửa PlayStation 3

Chưa đầy 2 tháng sau khi chiếc tay cầm điều khiển Dual Shock 3 với tính năng rung có mặt trên PlayStation 3, đầu tháng 11 này, Sony đã công bố God of War III hiện đang trong giai đoạn phát triển độc quyền cho hệ PS3.

Đối với tín đồ dòng God of War thì dự án God of War III cho chiếc next-gen console này không có gì là mới mẻ bởi Sony từng úp mở một điều tương tự trong lễ ra mắt God of War II tại San Francisco, Mỹ. Khi đó, ông Cory Barlog - Giám đốc dự án God of War II - đã nói: "Nếu chúng tôi thực hiện dự án God of War III cho PS3... thì chúng tôi sẽ lấy làm thích thú khi thấy Kratos thể hiện ở độ phân giải 1080p với tay cầm Sixaxis và tính năng rung. Tính năng rung quay trở lại với PS3 không phải là điều tuyệt vời sao".

Nội dung và ngày phát hành của game vẫn chưa được công bố.

INTEL® XEON® – BỘ NÃO CỦA MÁY CHỦ & MÁY TRẠM CAO CẤP

Hiện nay nhiều người sử dụng nghĩ rằng Intel chỉ có các bộ vi xử lý dành cho máy để bàn như các dòng **bộ vi xử lý 2 nhân Intel® Core™2 Duo** hay các dòng **bộ vi xử lý 4 nhân Intel® Core™2 Quad**. Thực tế Intel còn có rất nhiều dòng bộ vi xử lý máy chủ - gọi chung là các dòng **Intel® Xeon®.**

Chính vì vậy để đầu tư 1 hệ thống với tiêu chí hoạt động bền bỉ 24/7 (24 giờ trong 1 ngày – 7 ngày trong 1 tuần) và sức mạnh vượt trội, xử lý đa nhiệm uyển chuyển với giá cả cạnh tranh như xử lý đồ họa, thiết kế phim, chơi game 3D ... người sử dụng nên tham khảo để sở hữu cho mình các bộ máy với các bộ vi xử lý Intel Xeon – đặc biệt là các dòng 3xxx (Intel Xeon Dual Core UP) hay 32xx (Intel Xeon Quad Core UP) vì giá cả hiện nay là rất cạnh tranh.

Quad-Core Intel® Xeon® Processor 3200 Series H.1

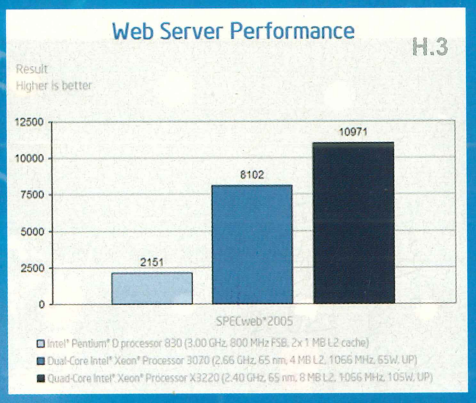
Processor Number[1]	Speed	Cache Size	Front-Side Bus	Total Dissipated Power	Intel® Virtualization Technology[2]	Intel® 64[3]	Intel® EIST	Package
Quad-Core Intel® Xeon® processor X3220	2.40 GHz	8 MB[4]	1066 MHz[5]	105 W	Yes	Yes	Yes	LGA 775
Quad-Core Intel® Xeon® processor X3210	2.13 GHz	8 MB[4]	1066 MHz	105 W	Yes	Yes	Yes	LGA 775

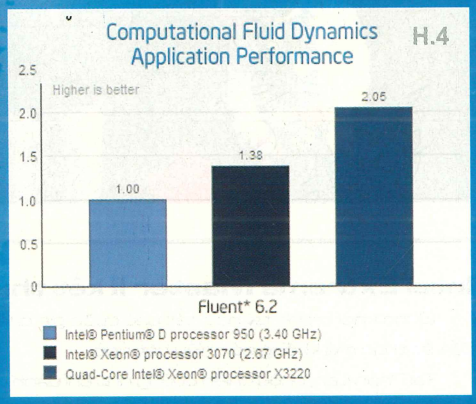
All Intel® Xeon® processors 3000 sequence feature: H.2

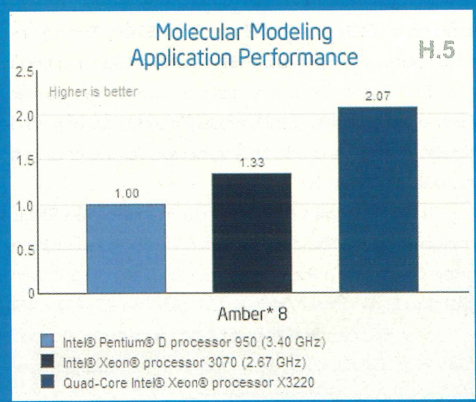
Intel® Virtualization Technology (Intel® VT)±
Execute Disable Bit°
Intel® 64 architecture◊

Server processor specifications

Processor NumberΔ	Cache	Clock Speed	Front Side Bus	System Type	Power	Dual-core	Quad-core
65 nm							
X3230	8 MB L2	2.66 GHz	1066 MHz	UP	95W		✓
X3220	8 MB L2	2.40 GHz	1066 MHz	UP	105W		✓
X3210	8 MB L2	2.13 GHz	1066 MHz	UP	105W		✓
3070	4 MB L2	2.66 GHz	1066 MHz	UP	65W	✓	
3060	4 MB L2	2.40 GHz	1066 MHz	UP	65W	✓	
3050	2 MB L2	2.13 GHz	1066 MHz	UP	65W	✓	
3040	2 MB L2	1.86 GHz	1066 MHz	UP	65W	✓	







TRÊN THỊ TRƯỜNG HIỆN NAY, NÓI ĐẾN BỘ VI XỬ LÝ MÁY CHỦ LÀ NÓI ĐẾN INTEL XEON.

- **VỀ THỂ LOẠI , INTEL HIỆN NAY CÓ 3 DÒNG XEON:**
  - Dòng 3xxx là dòng Intel Xeon dành cho các bo mạch chủ sử dụng 1 bộ vi xử lý – gọi là Intel Xeon UP (Unique Processor)
  - Dòng 5xxx là dòng Intel Xeon dành cho các bo mạch chủ sử dụng 2 bộ vi xử lý – gọi là Intel Xeon DP (Dual Processor)
  - Dòng 7xxx là dòng Intel Xeon dành cho các bo mạch chủ sử dụng 4 bộ vi xử lý trở lên– gọi là Intel Xeon MP (Multi Processor)
- **VỀ KIẾN TRÚC VÀ CÔNG NGHỆ:**

  Xem hình trên (Hình 1, 2) người sử dụng cũng có thể thấy các dòng Intel Xeon hiện nay dựa trên kiến trúc Intel® Core™ với công nghệ 65nm có công suất tiêu thụ tối đa 105w dành cho Intel Xeon Quad Core UP với shared cache L2 là 8MB và tối đa 65w dành cho Intel Xeon Dual Core UP với shared cache L2 từ 2MB đến 4MB. Chân đế của Intel Xeon UP là 775 điểm tiếp xúc (LGA 775).
- **VỀ SỨC MẠNH:**

  Các dòng Intel Xeon có tích hợp công nghệ như công nghệ ảo hóa VT-x (Virtualization Technology for CPU) sẽ giúp tăng tốc xử lý hệ thống bằng cách truy cập trực tiếp dựa trên phần cứng mà không thông qua OS, cho phép tạo thêm nhiều máy ảo để có thể phân chia công việc thành nhiều mảnh cho các máy ảo này – đến khi các mảnh được hoàn thành thì tất cả các mảnh được tích hợp trở lại trên máy chính. Cách làm này được giới sử dụng chuyên nghiệp gọi là HPC (High Performance Computing).

  Ngoài ra các dòng Intel Xeon còn tích hợp công nghệ Intel® 64bit cũng cho phép hệ thống tận dụng được tối đa ưu điểm của tất cả các thành phần sử dụng 64bit như BIOS 64bit, OS 64bit, drivers 64bit – đặc biệt là nếu trình ứng dụng cũng là 64bit thì thật tuyệt, còn nếu như trình ứng dụng là 32bit thì hệ thống vẫn hiểu và chạy ở mức độ tương thích tối đa dành cho 32bit.

  Người sử dụng có thể nhìn hình bên để tham khảo thêm về sức mạnh vượt trội của các dòng Intel Xeon UP 2 nhân & 4 nhân (Hình 3, 4, 5).

Để biết thêm thông tin kỹ thuật, người sử dụng có thể truy cập vào website: http://www.intel.com.

DƯƠNG QUỐC ÂN
GIÁM ĐỐC KỸ THUẬT INTEL VIỆT NAM & ĐÔNG DƯƠNG

Sóng gió làng Warcraft thế giới

Tuy không có nhiều giải đấu lớn diễn ra, nhưng tháng 10 vừa qua lại là thời điểm rất đáng chú ý của làng Warcraft thế giới bởi...

Orc lên ngôi

Trước tiên, chúng ta phải kể đến cú bứt phá đầy ngoạn mục của game thủ người Hàn Quốc SK.Lyn (sử dụng chủng tộc Orc) trong khuôn khổ giải đấu Make Games Colorful diễn ra từ ngày 3-6/11 tại Trung Quốc.

Nhìn lại năm 2007, tại hầu hết các giải đấu quốc tế có qui mô từ nhỏ đến lớn, chức vô địch luôn thuộc về game thủ Night Elf hoặc Human với những tên tuổi quen thuộc như MYM]Moon, 4K^Creolophus, SK.SoJu, WE.Sky... Do đó, một game thủ Orc giành chiến thắng chung cuộc tại một giải đấu quy tụ nhiều ngôi sao như MGC là điều thực sự bất ngờ, bởi từ lâu Orc và Undead luôn bị đánh giá thấp hơn Human và Night Elf.

Để đăng quang tại MGC, Lyn đã vượt qua hàng loạt hảo thủ như BeT. Sweet, 4K^ToD, WE.Sky... và cuối cùng là MYm]Moon. Ấn tượng nhất chính là trận chung kết khi Lyn hạ Moon với tỉ số 4-0, điều gần như là không tưởng bởi vì trong năm qua chưa ai có thể hạ Moon với tỉ số cách biệt đến thế. Với chiến thắng vẻ vang này, Lyn trở thành thủ lĩnh mới của chủng tộc Orc, thay cho Grubby đã không còn sắc bén như năm 2006.

Fnatic giải tán đội Warcraft

Một sự kiện đáng chú ý khác, đó là sự tan rã của Warcraft Fnatic sau khi đội này mất đi 3 game thủ chủ chốt Rob, XyligaN và Satiini. Ba game thủ trên đã gia nhập Fnatic từ rất lâu nhưng vào thời điểm hiện nay, khi Fnatic đang gặp khó khăn chồng chất và đặc biệt nhất là khi phải đấu trận playdown với 4Kings tại giải WC3L, thì họ không còn muốn tiếp tục ở lại.

Intel Extreme Master II kết thúc vòng đấu loại

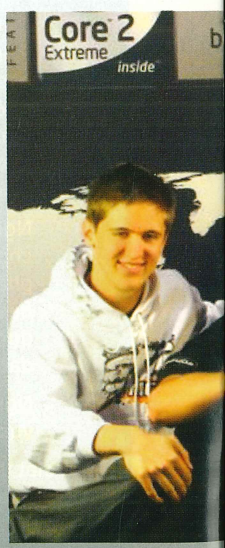
Được khởi tranh tại hầu hết các quốc gia châu Âu từ ngày 18/10, đến nay vòng đấu loại Intel Extreme Master II đã kết thúc mà không có nhiều bất ngờ.

Tại Phần Lan, cuộc chiến dường như chỉ dành cho hai ông lớn Team Roccat và CMAX.gg. Cuối cùng, với chiến thắng khá áp đảo sau hai map (tỷ số 16-12 và 16-2), Team Roccat đoạt vé tham dự vòng chung kết Extreme Master sẽ diễn ra từ 29/11-2/12 tại Thụy Điển. Trong khi đó, tại Thụy Điển, với chiến thắng tuyệt đối trước tất cả đối thủ mạnh như fnatic, EYEBALLERS..., đội SK Gaming trở thành đại diện cho nước chủ nhà tranh tài tại vòng chung kết.

Tại Nga, cuộc tranh tài còn quyết liệt và hấp dẫn hơn khi có quá nhiều ứng cử viên cho tấm vé cuối cùng tham dự Extreme Master. Đội Virtus.Pro đã rất vất vả để vượt qua những đối thủ mạnh khác trong những trận đấu nghẹt thở trước khi giành chiến thắng trước forZe trong trận chung kết. Một lần nữa, Virtus.Pro lại trở thành đại diện của Nga tại các giải đấu lớn.

Trước đó, các đại diện mạnh khác của Ba Lan, Tây Ban Nha, Đức như PGS, x6tence và ALTERNATER aTTaX, mousesport đều đã có mặt tại vòng đấu chính của Intel Extreme Master II. Dù không thuộc châu Âu nhưng eSTRO (Hàn Quốc) và mibr (Brazil) cũng được ưu ái tham dự vòng chung kết sắp tới bởi 2 đội này đã đạt được thành tích tốt tại giải đấu Extreme Master LA diễn ra từ ngày 18-21/10 vừa qua tại Mỹ.

Intel Extreme Master II là giải đấu thuộc hệ thống ESL với giá trị giải thưởng dành cho bộ môn Counter Strike lên đến 125.000USD. Sau thành công của Extreme Master I, giải đấu sắp tới hứa hẹn là giải đấu hấp dẫn, sôi động và chứa đựng những bất ngờ mới.

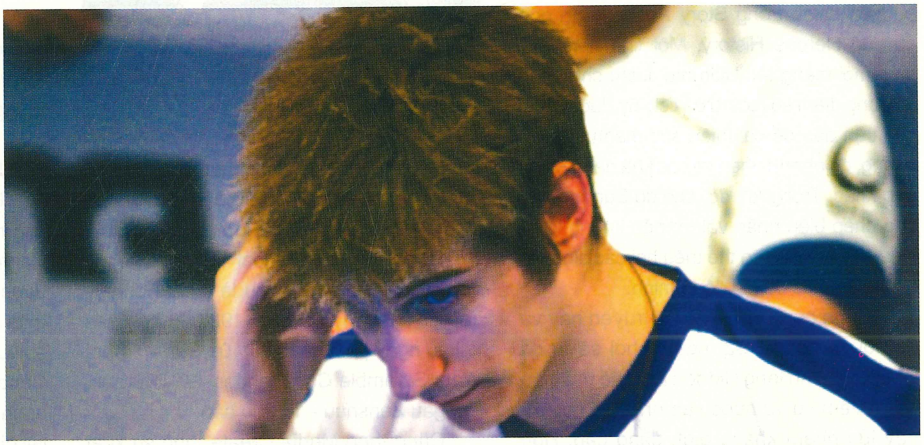


Gotfrag ra mắt e-Sport Wiki

Với mục đích chung tay xây dựng một cộng đồng thể thao điện tử (e-Sport) ngày càng quy mô hơn và để cho phần còn lại của thế giới biết đến e-Sport là gì, tổ chức Gotfrag đã ra mắt bản thử nghiệm trang chủ eSport Wiki (http://wiki.gotfrag.com). Website này cung cấp hàng trăm chủ đề về e-Sport thế giới với thông tin xoay quanh các tựa game đã, đang và sẽ phát hành; các team/clan/gaming hàng đầu trên thế giới, hệ thống giải đấu trong năm, các website về e-Sport - tất cả được liên kết với nhau một cách chặt chẽ và sâu rộng.

Gotfrag cho rằng đây là nguồn tư liệu quý giá về e-Sport cho những thành viên mới cũng như cho những ai muốn tìm hiểu lịch sử bộ môn game mà mình yêu thích. Các thành viên tham gia website này có thể cập nhật, bổ sung thông tin và bài viết nhưng phải tuân theo một số quy định riêng.

Ngoài lý do vừa nêu, Rob và XyligaN còn nhận được sự mời gọi từ New Russian - một đội game mạnh đang lên của Nga - và theo nhiều nguồn tin thì đó là một lời mời hấp dẫn, không thể từ chối. Trong khi đó, Satiini vẫn chưa quyết định gia nhập đội game nào.



ToD chia tay 4Kings

ToD – Yoan Merlo là một tên tuổi lớn trong làng Warcraft và gần như gắn liền với đội 4Kings, chính vì thế việc game thủ người Pháp này ra đi có thể xem là cú sốc lớn cho cả 4Kings lẫn các fan bộ môn Warcraft. ToD không giải thích lý do anh rời 4K cũng như phủ nhận thông tin cho rằng anh rời 4K vì đội này không lọt vào chung kết giải WC3L.

Do từng sống và tập luyện cùng đội World Elite của Trung Quốc nên nhiều khả năng ToD sẽ gia nhập World Elite hoặc một đội nào đó của châu Á. Với đẳng cấp của mình, ToD là mục tiêu săn đón hàng đầu của tất cả các đội game lớn như World Elite, SK Gaming hay BET. Còn 4Kings, sau khi mất Creo nay lại mất thêm một trụ cột chính nữa, đẩy họ vào một tình thế rất khó khăn.

Deadman giải nghệ

Sự ra đi cuối cùng là của game thủ Night Elf người Nga Deadman - Andrey Sobolev. Deadman đã có một khoảng thời gian tồi tệ, anh bị đẩy xuống ngồi hàng ghế dự bị ở SK Gaming vì những xích mích với người quản lý. Sau khi rời SK, Deadman gia nhập Defining Stars và được hy vọng sẽ trở thành trụ cột của đội game này, tuy nhiên anh đã thi đấu không thực sự xuất sắc và Defs cũng không đạt được thành công lớn nào.

Cuối cùng, Deadman đã quyết định chấm dứt sự nghiệp game thủ của mình. Là một game thủ có tài nhưng tính cách bốc đồng đã khiến Deadman không đạt được thành công lớn nào mà ngược lại phải ra đi trong thất bại cùng những tiếng tăm không mấy tốt.

Văn Thành

MLG bắt tay G4

Major League Gaming cho biết đã kết hợp với kênh truyền hình trực tuyến G4 (http://www.g4tv.com) để phát sóng những giải đấu e-Sports do họ tổ chức. Ngoài ra, những bật mí đằng sau cánh gà cũng sẽ được G4TV gửi đến khán giả để mọi người hiểu hơn về các game thủ và những kỹ năng cần có để trở thành một "pro gamer" hàng đầu thế giới. Cùng tại G4, độc giả có thể tìm hiểu kỹ hơn về các tựa game mà mình yêu thích, tham khảo các bài đánh giá/giới thiệu, tải về các đoạn trailer, cheat code và những tin tức được cập nhật liên tục.

NARUTO TÁI XUẤT GIANG HỒ

Cậu ninja nhí tinh nghịch với mái tóc vàng hoe Naruto sẽ có dịp tái ngộ đông đảo các fan trong chuyến phiêu lưu mới mang tên Naruto: Ultimate Ninja 3, dự kiến phát hành vào tháng 3/2008.

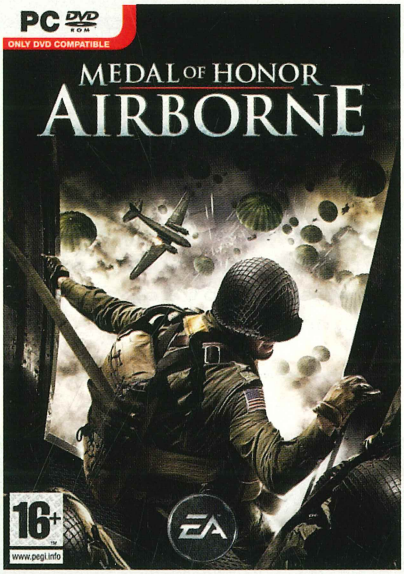
Vào mùa xuân 2008. Là tựa game độc quyền cho PlayStation 2 của Sony, Naruto: Ultimate Ninja 3 tiếp tục giữ lại phong cách đối kháng - hàng động vui nhộn không lẫn vào đâu được, song cũng cung cấp nhiều màn chơi và nhân vật chưa từng xuất hiện ở các tựa game Naruto trước.

Người chơi sẽ có thể tham gia vào tất cả sự kiện chính trong Story Arc 1 thông qua chế độ Heroes History. Một tính năng tùy biến mới mang tên Ultimate Jutsu cho phép sử dụng điểm số (point) đã tích lũy được trong các trận đấu để cải thiện sức mạnh, sức đề kháng, độ nhanh nhẹn và các khả năng chiến đấu khác. Trong khi đó, chế độ Summoning cho phép biến nhân vật trở nên khổng lồ và siêu mạnh, hoặc có thể triệu hồi các sinh vật khổng lồ khác để lập đồng minh.

Game cung cấp một cốt truyện hay và độc quyền cho PS2, người chơi sẽ tự do khám phá khu làng Hidden Leaf để thu thập các nhiệm vụ và bước vào những trận đấu nảy lửa nhằm khẳng định đẳng cấp. Hơn 20 cảnh chơi độc đáo, 40 nhân vật quen thuộc của dòng Naruto sẽ đồng hành cùng bạn trong một không gian đồ họa 3D ấn tượng với các hiệu ứng hình ảnh, âm thanh được Namco Bandai Games America và CyberConnect2 trau chuốt thật tỉ mỉ. Chưa hết, nhắm đến khách hàng thị trường Bắc Mỹ, game có thêm phần thuyết minh tiếng Anh (bên cạnh tiếng Nhật).

MARIO GALAXY THĂNG HẠNG

Theo công ty nghiên cứu thị trường Media Create, trong tuần lễ từ 29/10 đến 4/11, chàng thợ sửa ống nước đã giúp Super Mario Galaxy của ông trùm Nintendo trở



thành tựa game bán chạy nhất tại xứ sở Phù Tang với số lượng 251.000 bản (phát hành 1/11). Xếp ở vị trí thứ 2 là Ace of Combat 6 (Xbox 360) của Bandai Namco Games với 77.000 bản, theo sau là Final Fantasy Tactics A2 - 51.000 bản (193.000 bản nếu tính từ ngày phát hành 25/10), Super Robot Wars Scramble Commander - 21.000 bản, Bungau Zenshuu - 18.000 bản.

Cũng theo Media Create, nhờ sự xuất hiện của Halo 3 nên số lượng Xbox 360 bán ra tại Nhật đã vượt qua PS3, tương ứng là 17.673 và 17.434 chiếc. Đứng đầu danh sách vẫn là DS Lite của Nintendo với 78.552 chiếc, thứ nhì là PSP của Sony với 59.714 chiếc. PS2 xếp ở vị trí thứ 5 với số lượng máy bán ra đạt 10.209 chiếc.

KOEI MANG GAME CỔ SANG MỸ

Hôm 8/11 vừa qua, hãng Koei vừa công bố sẽ phát hành trò chơi chiến thuật thời gian thực Nobunaga's Ambition: Rise to Power dành cho PlayStation 2 tại thị trường Bắc Mỹ vào đầu tháng 2 năm sau. Trò chơi này đã có mặt tại Nhật từ tháng 4/2004.

Rise to Power lấy bối cảnh thời đại phong kiến Nhật Bản giai đoạn thế kỷ thứ 16, người chơi sẽ vào vai một người có chức vụ hoặc một vị tướng của phe đối phương và phải ra sức hợp nhất đất nước. Game sử dụng hệ thống chiến đấu 3D thời gian thực và cung cấp hơn 300 nhiệm vụ.

SOLDIER OF FORTUNE RA TRẬN

Với phương châm đi trước giữ chỗ cho mùa mua sắm cuối năm, hãng phát hành Activision đã chính thức tung ra thị trường Soldier of Fortune: Payback - trò chơi bắn súng góc nhìn người thứ nhất lấy bối cảnh Thế Chiến 2 - vào ngày 13/11 (bản dành cho PC và Xbox 360) hay 20/11 (bản dành cho PS3).

Không chịu thua kém, EA bám sát bằng việc phát hành phiên bản trên PS3 của Medal of Honor: Airbone vào ngày 21/11. Cũng thuộc thể loại bắn súng góc nhìn người thứ nhất và khai thác đề tài Thế chiến 2, Medal of Honor: Airbone đã có mặt trên hệ PC và Xbox 360 từ tháng 9 trước đó.

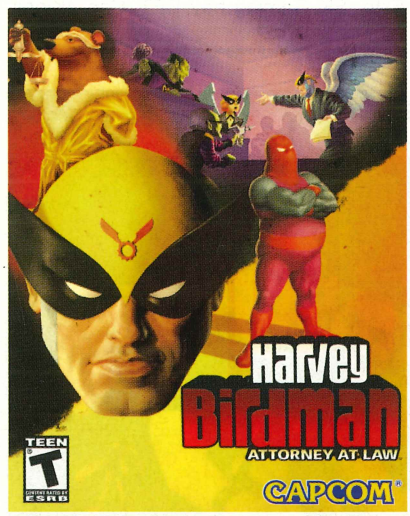
Tuy cùng mức giá (59,99USD cho bản Xbox 360 và PS3, bản PC chỉ 39,99USD) nhưng Soldier of Fortune: Payback phần nào mất ưu thế hơn trong khâu tiếp cận khách hàng bởi được dán nhãn Mature, so với nhãn Teen ở Medal of Honor: Airbone.

Song song đó, 2 tựa game tên tuổi khác là Unreal Tournament 3 (trên PC) và Soulcalibur Legends (trên Wii) cũng đã được Namco Bandai Games phát hành trong tháng này, lần lượt vào 19/11 và 20/11.

NGƯỜI CHIM TUNG CÁNH

Tháng trước, Capcom đã chính thức xác nhận việc trì hoãn phát hành trò chơi Harvey Birdman: Attorney at Law. Thay vì được phát hành trên Wii, PSP và PS2 vào giữa tháng 10 như từng dự kiến, trò chơi phiêu lưu này được dời sang năm 2008. Capcom quyết định thay đổi ngày phát hành là nhằm tránh việc cạnh tranh khốc liệt giữa quá nhiều tựa game trong mùa mua sắm cuối năm. Vào thời điểm đó, Capcom chỉ úp mở rằng game sẽ có mặt vào tháng 1 sắp tới. Tuy nhiên, hôm 8/11/2007, một đại diện của Capcom đã xác nhận với tạp chí Gamespot rằng cả 3 phiên bản Harvey Birdman sẽ được chính thức phát hành vào ngày 8/01/2008 ở mức giá 29,99USD (cho PS2 và PSP) và 39,99USD (cho Wii).

Harvey Birdman: Attorney at Law được phát triển bởi High Voltage Software và được đánh giá ESRB ở mức Teen.



CHƠI TRỰC TUYẾN FIFA 08

EA Sports cho biết bắt đầu cung cấp miễn phí bản nâng cấp tự động chế độ chơi

Be a Pro: Online Team Play cho FIFA 08 đối với người chơi Xbox 360 và PS3 tại Mỹ và châu Âu.

Be A Pro Online cho phép 10 người chơi từ 10 máy khác nhau (chia đều cho 2 đội) cùng tham gia trực tuyến một trận đấu, tuy nhiên mỗi người chơi chỉ điều khiển được một cầu thủ và 12 vị trí còn lại sẽ do máy tính điều khiển.

Người chơi được tùy chọn để tự giới hạn tầm hoạt động trong một khu vực cụ thể trên sân (chẳng hạn vai trò hậu vệ, trung vệ, tiền vệ hay tiền đạo), tự do thay đổi vị trí hoặc kết hợp cả hai. Theo đại diện của EA, nếu rớt mạng, trận đấu sẽ khởi động lại từ đầu; chế độ chơi này không thay thế các trận 1-chọi-1 đã được cung cấp trước đó.

FIFA 08 là một trong số những tựa game giả lập thể thao gần đây của ông bầu EA Sports hỗ trợ tính năng chơi đồng đội trực tuyến và hãng đang có kế hoạch bổ sung chế độ chơi 5-chọi-5 cho trò chơi bóng rổ NBA Live 08 vào cuối tháng này cũng như đang tập trung mọi nguồn lực để có thể sớm đưa ra chế độ chơi 11-chọi-11 vào cầu trường FIFA trong năm 2010, kịp khởi tranh cùng vòng chung kết WCG 2010 tại Nam Phi.

PHÁT HÀNH CALL OF DUTY 4

Bộ đôi Infinity Ward và Activision cho biết trò chơi bắn súng góc nhìn thứ nhất Call of Duty 4: Modern Warfare đã chính thức có mặt trên các kệ hàng tại Mỹ từ ngày 5/11 vừa qua. Được đồng loạt khai hỏa trên các mặt trận PC, PS3, Xbox 360 và cả DS, CoD: Modern Warfare là lần thay đổi mang tính đột phá nhất của dòng game này khi thay đề tài Thế Chiến lần 2 bằng bối cảnh chiến tranh hiện đại. Đó là khu vực Trung Đông đang nóng bỏng bởi sự nổi lên của một nhóm khủng bố do một tên độc tài bí ẩn cầm đầu và được hậu thuẫn từ phía lực lượng chủ nghĩa dân tộc cực đoan của một quốc gia châu Âu. Vẫn là những trận đánh nảy lửa mang đậm phong cách Call of Duty ngày nào nhưng Modem Warfare sẽ đem đến cho người chơi trải nghiệm hoàn toàn mới với nhiều loại vũ khí tối tân của thế kỷ 21 và một nền đồ họa tuyệt vời.

Ngoài các chế độ chơi chiến dịch, game còn có chế độ chơi mulitplayer với 18 người chơi cùng lúc trên Xbox 360 hay PS3 và 32 người trên PC.

NỘI DUNG MỚI CHO OVERLORD

Ngay ngày đầu tiên của tháng 11 này, Codemasters đã công bố chi tiết nội dung tải về sắp tới dành cho trò chơi chiến thuật - phiêu lưu OverLord (bản dành cho PC). Một vài nội dung miễn phí và có phí sẽ được phát hành vào đầu năm sau.

Gói nội dung miễn phí cung cấp tính năng chia màn hình cho các bản đồ mục chơi multiplayer vừa được công bố trong hội chợ Games Convention Leipzig diễn ra tại Đức hồi tháng 8 vừa qua; bổ sung bản đồ chơi co-op trực tuyến mang tên Rocky Race.

Gói nội dung có thu phí đầu tiên, Rasing Hell, cải thiện mục chơi đơn với các cấp độ mới. Vực thẳm mới cũng được bổ sung vào 5 vương quốc Mellow Hills, Evernight, Heaven's Peak, Golden Halls và Ruborian Desert. Người chơi có thể tiếp cận mỗi vùng đất u tối này qua một cánh cổng chỉ được mở ra nếu chiếm được vùng đất khác mà người trị vì đã bị đày vào ngục tối. Hiện Codemasters vẫn chưa ấn định ngày phát hành và giá bán lẻ.

DEVIL MAY CRY 4 SẴN SÀNG

Đầu năm nay, Capcom đã xác nhận trò chơi hành động Devil May Cry 4 sẽ cùng cập bến Xbox 360 và PC thay vì chỉ độc quyền cho PS3 như từng công bố. Ngay lập tức, một nhóm tín đồ Sony đã nổi cáu và đăng một kiến nghị phản đối sự thay đổi này trên mạng và đe dọa tẩy chay khi trò chơi được chính thức phát hành vào quý 1/2008. Đã có hơn 12.000 người điền tên vào tờ kiến nghị này.

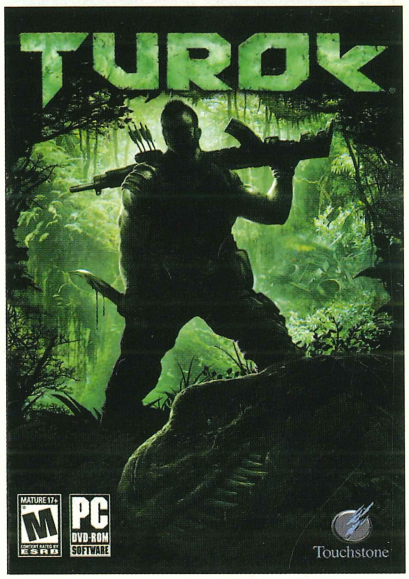
Hôm 5/11/2007, bất chấp phản kháng được coi là khá gay gắt từ khách hàng, Capcom tiếp tục công bố thông tin chi tiết về phiên bản đặc biệt Collector's Edition cho cả 3 hệ máy. Bất ngờ là phiên bản đặc biệt này có giá 79,99USD, cao hơn 20USD so với phiên bản thông thường (thường chỉ cao hơn chừng 10USD).

Phiên bản đặc biệt sẽ đi kèm 2 đĩa bổ sung, gồm đĩa phim hoạt hình Devil May Cry: The Animated Series (4 chương đầu) và đĩa dành cho máy tính (bán riêng là 29,99USD) chứa nhạc nền, hình ảnh mô hình, hình nền, biểu tượng và hình bảo vệ màn hình.

Nếu không có gì thay đổi, cả 2 phiên bản sẽ được phát hành tại Bắc Mỹ vào ngày 5/02/2008 sắp tới trên Xbox 360 và PS3. Riêng tại Nhật, game sẽ được phát hành sớm vào ngày 31/1/2008, giá 7990 Yên.

SĂN KHỦNG LONG CÙNG TUROK

Hãng Disney Interactive vừa cho biết, ngoài phiên bản trên Xbox 360 và PS3 đã được ấn định phát hành vào 5/2/2008, trò chơi hành động - bắn súng Turok sẽ có thêm phiên bản trên PC dự kiến dành phát hành vào tháng 3 hay tháng 4 năm sau. Bản trên Xbox 360 và PS3 hiện đang được phát triển tại Propaganda Games - một studio con của Disney - và khai thác engine đồ họa Unreal 3, Turok sẽ đưa người chơi đến với những chuyến đi săn, những trận đánh không cân sức với những con khủng long và nhiều loài sinh vật thời tiền sử cũng như một nhóm lính tinh nhuệ. Bên cạnh mục chơi đơn, game cung cấp chế độ chơi multiplayer trực tuyến 16 người.

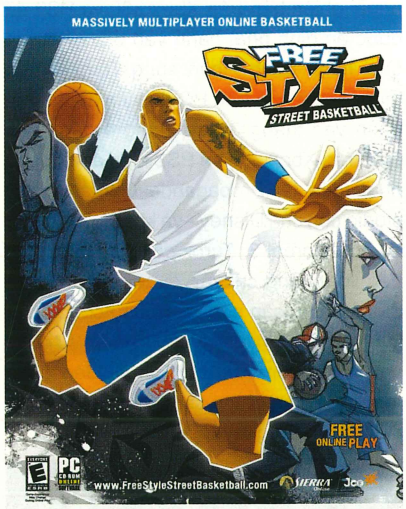


KHÁM PHÁ VÙNG BÍ MẬT 51

Midway chính thức phát hành trò chơi hành động - bắn súng BlackSite: Area 51 (bản trên PC và Xbox 360) tại thị trường Bắc Mỹ vào hôm 12/11/2007. Phiên bản trên PS3 sẽ được phát hành đúng vào dịp mua sắm cuối năm (ngày 10/12/2007 sắp tới). Game cung cấp một cốt truyện lôi cuốn, môi trường hiệu ứng đồ họa và phá hủy xuất sắc không kém gì Stranghold cũng như một phong cách chơi chiến thuật đội nhóm và hàng loạt loại vũ khí tối tân bậc nhất hiện nay. Ngoài chiến dịch chơi đơn, người chơi sẽ có dịp trổ tài trong những màn chơi cộng tác và đối kháng.

MIỄN PHÍ FREESTYLE

Được phát hành vào tháng 5 vừa qua, cho đến nay, trò chơi FreeStyle Street BasketBall yêu cầu người chơi mua một bản nâng cấp đặc biệt để có thể đạt đến cấp độ cao nhất là 45. Hôm 24/10/2007, Sierra công bố một bản chơi miễn phí cho FreeStyle. Tuy nhiên, các vật phẩm và phụ kiện trong game sẽ tiếp tục có thể được mua bằng điểm số mà người chơi tích lũy được khi chơi hoặc khi giao dịch.



MỞ RỘNG NEVERWINTER NIGHTS 2

Hãng Atari vừa công bố sẽ phát hành gói nội dung tải về đầu tiên Mysteries of Westgate cho trò chơi nhập vai Neverwinter Nights 2 vào cuối năm nay. Lấy bối cảnh thành phố bị chìm vào quên lãng Westgate (Atari nghĩ rằng các fan của thể loại D&D có thể nhận ra), gói nội dung tải về này cung cấp cho người chơi khả năng sử dụng một vật dụng mạnh mẽ nhưng ghê gớm được kết hợp với một nhóm người huyền bí mang tên Night Masks. Chiến dịch chơi đơn sẽ cung cấp nhiều nhiệm vụ mới tuy vẫn chưa mấy tương xứng với phần gameplay chỉ gói gọn trong 15 giờ chơi.

GAME MỚI TRÊN PSN

Chi nhánh Sony tại Nhật Bản vừa cho biết đã phát hành trò chơi Dark Mist dưới dạng bản tải về thông qua dịch vụ PlayStation Network (PSN). Do Game Republic phát triển - lò sản xuất Genji và FolkLore - trò chơi hành động kết hợp yếu tố bắn súng này sẽ đưa bạn vào vai Altenis, một chiến binh của ánh sáng trong cuộc chiến ngăn chặn sự trở lại của một tên vua ác độc. Người chơi cũng có thể sử dụng những chiêu thức tấn công đặc biệt như Split Star, Meteor Flare và Lightning Comet.

Cũng vào đầu tháng 11 này, Sony đã tung lên PSN bản nâng cấp mới cho trò chơi Tekken 5: Dark Resurrection có tên Tekken 5: Dark Resurrection Online. Bản nâng cấp này thay thế bản game gốc trước đó và bổ sung nhiều tùy chọn chơi đối kháng trực tuyến, như chế độ Opti Match, Quick Match và Custom Match. Game cũng sẽ hỗ trợ tính năng voice chat, kết bạn, xếp hạng (theo tuần hay theo tổng điểm)...

KHỞI ĐỘNG ĐƯỜNG ĐUA BURNOUT PARADISE

EA vừa đánh tiếng sẽ phát hành trò chơi đua xe Burnout Paradise dành cho PS3 và Xbox 360 vào đầu năm sau - ngày 22/01/2008 tại thị trường Bắc Mỹ. Ngày phát hành tại châu Âu vẫn còn là ẩn số.

EA cũng cho biết đang lên kế hoạch tung ra một bản demo cho cả 2 phiên bản trên vào tháng 12 sắp tới và hứa hẹn sẽ mang đến cho người chơi những trải nghiệm hoàn toàn mới ở 3 chế độ chơi multiplayer trực tuyến.

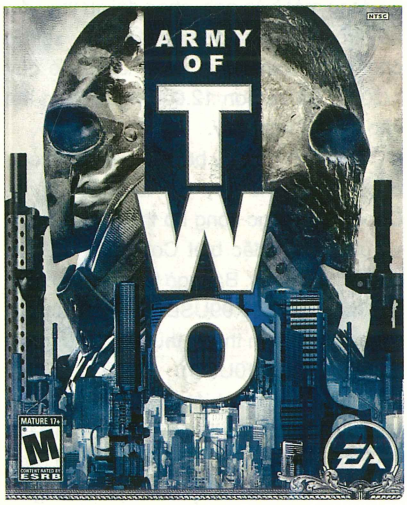
NHẢY SAMBA CÙNG SEGA

Hôm 25/10/2007, Sega chính thức công bố sẽ phát hành trò chơi âm nhạc Samba de Amigo cho chiếc next-gen console của Nintendo - Wii - vào mùa xuân sắp tới. Người chơi sẽ phải lanh tay và tinh mắt để "lắc lư" cùng điệu nhạc với chiếc tay cầm không dây Wii Remote và Nunchuck.

Cạnh đó, một tựa game thể loại âm nhạc khác là SingStar vừa được ông bầu Sony khẳng định sẽ có mặt tại xứ sở sương mù trước Lễ Giáng sinh.

HOÃN ARMY OF TWO

Từng được giới chuyên môn đánh giá là con át chủ bài mà EA sử dụng để vét sạch khách hàng trong dịp mua sắm cuối năm nhưng trò chơi hành động - bắn súng Army of Two dành cho hệ PS3 và Xbox 360 đã không được phát hành đúng như dự kiến (15/11/2007) mà được dời sang đầu năm 2008. Tuy nhiên, hai tựa game hành động khác là Crysis (hệ PC) và Medal of Honor Heroes 2 (hệ Wii và PSP) vẫn được phát hành trong tháng 11. Với Medal of Honor Heroes 2, game hỗ trợ 32 người tham gia trong mục chơi multiplayer trực tuyến và đặc biệt phiên bản trên Wii được thiết kế để kết hợp với súng Wii Zapper.



Cùng chung cảnh ngộ, Destroy All Humans: Path of Furon (Xbox 360 và PS3), Frontlines: Fuel of War (PS3) và Blob (Wii và DS) cũng bị THQ dời ngày phát hành sang đầu năm sau.

COMMANDO 3 TẤN CÔNG CONSOLE

Hãng Capcom vừa công bố sẽ phát hành trò chơi hành động bắn súng Commando 3 dưới dạng bản tải về vào mùa Đông năm nay cho hệ PS3 và Xbox 360. Hiện đang được phát triển bởi Backbone Emeryville, Commando 3 hỗ trợ chơi đồng đội 3 người (cả online lẫn offline) để chống lại phe Zalesrtad xấu xa với sự trợ giúp của nhiều loại vũ khí.

OKAMI NHẮM ĐẾN WII

Cuối cùng thì Capcom cũng chính thức xác nhận studio phát triển Ready at Dawn đang thực hiện dự án mang trò chơi hành động - nhập vai lừng danh Okami lên chiếc Wii của hãng Nintendo. Theo dự kiến, game sẽ được phát hành vào mùa Xuân 2008. Mang đậm phong cách hội họa Nhật Bản, Okami đưa người chơi đến với một truyền thuyết kỳ bí liên quan đến Amaterasu - vị nữ thần mặt trời đã che chở cho ngôi làng Kamiki nhỏ bé - và quỷ vương Orochi.

SUPREME COMMANDER ĐỔ BỘ PC

Nhà phát triển Gas Powered Games cho biết bản mở rộng độc lập Forged Alliance của trò chơi chiến thuật thời gian thực Supreme Commander đã có mặt trên thị trường vào ngày 6/11/2007. Là chương cuối cùng cho dòng Supreme Commander và có nội dung tiếp nối phiên bản gốc, Forged Alliance cung cấp một chiến dịch chơi đơn hoàn toàn mới, bổ sung chủng tộc Seraphim mới và vài tính năng mới cho mục chơi multiplayer.

STRANGLEHOLD CHỌN NHÀ MỚI

Sau khi được đón nhận nồng nhiệt trên vùng đất Xbox 360 và PC vào tháng 9 vừa qua, nhà phát hành Midway cho biết phiên bản dành cho PS3 của Stranglehold đã được chính thức phát hành hôm 29/10 vừa qua. Theo David Zucker - Chủ tịch kiêm CEO của Midway - lý do khiến bản trên PS3 xuất hiện muộn hơn là do nhóm phát triển Stranglehold (và cả BlackSite: Area 51) đã gặp phải một số những trở ngại khi áp dụng engine Unreal 3 vào phần cứng của PS3.

HOẠT ĐỘNG TRONG NƯỚC: XEM CHI TIẾT TẠI WWW.PCWORLD.COM.VN

PHONG THẦN MỞ GIẢI ĐẤU QUẦN ANH HỘI

Game Phong Thần (PT) vừa công bố mở giải đấu Quần Anh Hội (QAH) lần thứ 1 trên toàn quốc, mở rộng cho tất cả game thủ của trò chơi này tranh tài với những phần thưởng giá trị. QAH là giải đấu liên server được đầu tư công phu nhất trong năm 2007 để tìm ra các lãnh địa hùng mạnh và gắn kết nhất. Phần thưởng cho 3 đội nhất, nhì, ba bao gồm những phần quà giá trị trong và ngoài game. Giải nhất: 50 triệu đồng và 1412 KNB; giải nhì: 30 triệu đồng và 999 KNB; giải ba: phần thưởng tương đương 20 triệu đồng và 365 KNB. PT cũng tổ chức cùng lúc giải đấu giao hữu liên địa phương mang tên Bản Địa Tranh Tài trên khắp các tỉnh thành đã thành lập Phong Thần Lãnh Địa với điều kiện đơn giản hơn: Toàn thể kỳ sĩ PT đều được đăng ký tham gia với điều kiện mỗi đội tham gia thi đấu phải có tối thiểu 5 thành viên. Thông tin chi tiết có tại: *www.phongthan.com.vn*

"CƠ HỘI NHÂN HAI, MAY MẮN BỘI SỐ"

Đây là chương trình của Asiasoft dành cho game thủ và chủ phòng máy Internet đối tác nhằm thắt chặt hơn nữa mối quan hệ hợp tác giữa công ty và khách hàng. Chương trình cho chủ phòng máy Internet bắt đầu từ 5/11/2007 đến 5/1/2008; chương trình cho game thủ được chia thành ba đợt trao quà. Asiasoft tiến hành trao tặng quà định kỳ cho các chủ đại lý Internet là thành viên của @cafe và các game thủ cũng nhận được những phần quà có giá trị từ các đại lý này như: 1 chiếc Yamaha Astral Board Card – Steelblue (7 ngày); áo choàng Epaulette of Guardian +3 (yêu cầu level 43, 30 ngày); Item Cash Hồng Đơn (bơm 220.000 HP)...

Thông tin chi tiết có tại: *www.asiasoft.net.vn*

VÕ LÂM TRUYỀN KỲ LÊN TRUYỀN HÌNH

Công ty VinaGame cho biết loạt phóng sự đặc biệt dài 10 tập mang tên "Võ Lâm

Truyền Kỳ và cuộc sống" hợp tác sản xuất với 4 đài truyền hình Cần Thơ, Đà Nẵng, Bình Dương và Hà Tây, phát sóng từ ngày 9/11 đến 13/1/2008 trên cả 4 đài. Đây là loạt phóng sự mang đậm dấu ấn của trò chơi trực tuyến Võ Lâm Truyền Kỳ (VLTK) và giải đấu game trực tuyến "Thiên Hạ Đệ Nhất Bang - lần 2" đang diễn ra trên toàn quốc. Trong số những game thủ tham gia phóng sự này có cả những người mẫu, nhóm nghệ sĩ nổi tiếng như nhóm nhạc MTV, nghệ sĩ hài Hà Linh, Xuân Bắc, ca sĩ Lam Trường... Đặc biệt, 2 MC chương trình là ca sĩ Lê Minh (nhóm MTV) và ca sĩ Phạm Thanh Thảo, đều là game thủ của VLTK. Thông tin chi tiết tại: *http://www.volam.com.vn*

GIẢI SCVN 5TH TOURNAMENT

Vào ngày 04/11/2007, giải SCVN 5th Tournament đã được tổ chức, đánh dấu một năm đi vào hoạt động của hệ thống giải nhóm SCVN. Nhóm SCVN đã không chỉ tổ chức thành công 4 sự kiện lớn cho Starcraft Hà Nội mà đã mạnh dạn thăm dò cộng đồng TPHCM bằng sự kiện "SCVN in HCM" vừa diễn ra trong tháng 9. Giải đấu thu hút rất đông game thủ Starcraft tham gia với 2 nội dung thi đấu là: Starcraft Fastest - Starcraft Ladder. Nhóm SCVN vẫn tỏ rõ sức mạnh ở nội dung thi đấu Fastest khi giành cả 3 thứ hạng đầu. Nội dung "Ladder" game thủ Starcraft chứng kiện sự đăng quang của proA.Nexttime – Nguyễn Mai Trung.

MSI UNIVERSITY TOUR

MSI University Tour (MSI UT) là chương trình "Ngày hội của sinh viên ngành máy tính" do công ty MSI tổ chức. MSI UT lần đầu tiên được tổ chức vào tháng 12/2006 tại các trường đại học lớn ở Tp.HCM đã thành công tốt đẹp. Năm nay, MSI UT đã mở rộng tổ chức cho sinh viên các trường đại học trong cả nước với 4 Đại học Hullit, Đại học Sư Phạm Kỹ Thuật, Đại học Bách Khoa Hà Nội và Đại học Bách Khoa TPHCM, diễn ra từ 27/10 đến 17/11. Hoạt động của MSI UT gồm: Hội thảo Công nghệ mới trong ngành công nghiệp sản xuất phần cứng máy tính, tham quan khu trưng bày sản phẩm mới nhất của MSI. Các cuộc thi lắp ráp và cài đặt máy tính nhanh trên giấy, thi chơi game FIFA 2008, các trò chơi nhỏ ngoài lề cuộc thi như hỏi đáp nhanh, game cho nữ sinh viên.

CUỐI NĂM TRÚNG LỚN VỚI CABAL ONLINE

Bắt đầu từ tháng 11/2007, game thủ Cabal Online có nhiều cơ hội trúng thưởng các phần quà giá trị lớn với 6 chương trình của Asus và 8 chương trình của Yamaha từ 11/2007 đến 4/2008, tổng giá trị giải thưởng hơn 396.800.000 đồng và giá trị đồ trong game hơn 170 triệu đồng. Trong chương trình Asus Crafting, tất cả game thủ chỉ cần đăng nhập game đánh quái vật và sưu tầm đủ các bộ phận như chipset Intel, card màn hình Asus, mainboard Asus, thẻ công thức chế tạo, kết hợp chúng để tạo một máy tính Asus hoàn chỉnh. Kết thúc mỗi đợt, game thủ chế tạo được nhiều máy tính Asus nhất sẽ nhận được bộ máy tính để bàn Asus trị giá 28 triệu đồng (1.800 USD). Đợt 1 (từ 2-9/11), người trúng thưởng là game thủ Huỳnh Phi Long (tên nhân vật là ZzMaLyzZ); đợt 2 từ ngày 16/11đến 30/11/2007.

Song song đó, chương trình "Hành trình đến Port Lux" bắt đầu từ 25/11 đến 9/12/2007. Mỗi game thủ tham gia đều có cơ hội trúng thưởng 1 chiếc xe máy Exciter của Yamaha trị giá hơn 29 triệu đồng với thiết kế theo phong cách Cabal độc đáo. Ngoài ra, chương trình còn hàng loạt giải thưởng giá trị khác trong game. Điều kiện tham dự "Hành trình đến Port Lux" là tài khoản tham gia phải có level trên 50 - game thủ đăng ký một mã số gồm 6 chữ số. Ngày 19/12, hệ thống chọn ngẫu nhiên 6 mã số may mắn nhất và công bố kết quả trên trang web của game. Thông tin chi tiết: *http://cabal.vn* và *http://forum.cabal.vn*

MOD: giá trị gia tăng hấp dẫn

Các game trực tuyến nhiều người chơi (MMOG) ăn khách như EverQuest, World of Warcraft, Dark Age of Camelot... luôn được cập nhật các bản nâng cấp, phiên bản mở rộng từ chính nhà sản xuất để game thủ tiếp tục trụ lại sau nhiều năm chinh chiến. Trường hợp tương tự cũng xảy ra với các game chơi mạng nổi tiếng như Half Life, Quake, Battle Field 1942... Tuy nhiên, thay vì dựa vào hầu hết các bản cập nhật mới do chính nhà sản xuất cung cấp, game thủ có năng khiếu thiết kế và lập trình cũng tự động mài mò sáng tạo màn chơi, vũ khí... cho game mà họ yêu thích và thuật ngữ mod và modder ra đời.

Đứng trên vai hãng game

Thuật ngữ mod (viết đầy đủ là modification) là những nội dung mới (màn chơi, kịch bản, vũ khí...) được thêm vào bên cạnh nội dung chính của game hoặc dựa trên một số nền tảng cơ bản của game (như engine đồ họa) để xây dựng nên một game hoàn toàn mới. Hầu như ở bất cứ thể loại game nào cũng có bản mod riêng nhưng phổ biến nhất lại tập trung ở hai dòng game hành động và game chiến thuật. Cũng tương tự game, các bản mod được tạo ra có thể chỉ được dành riêng cho chơi đơn (single-player) hoặc chơi mạng (multiplayer) và thậm chí có bản mod lồng cả hai mục chơi này vào một.

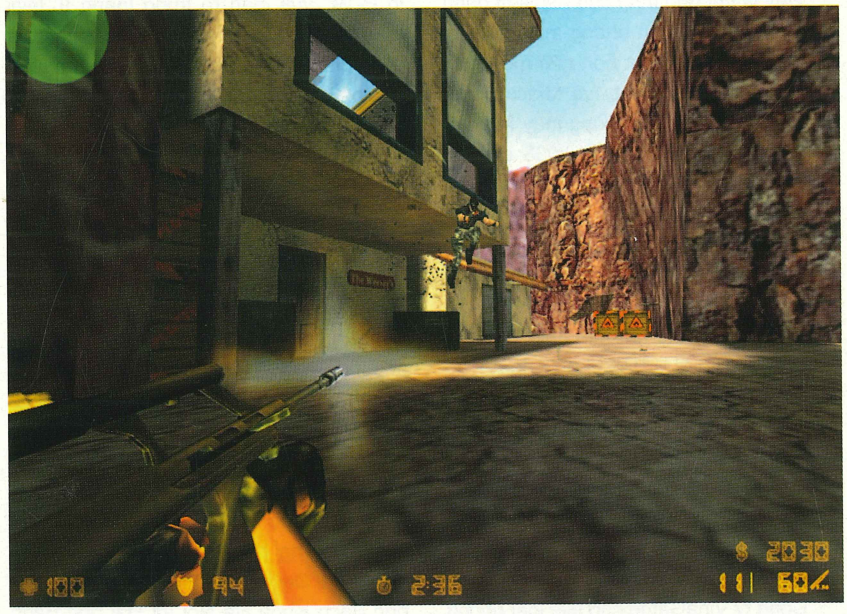
Dù "ăn theo" hay "sánh ngang" thì trong thực tế đã có những bản mod rất có giá trị cả về đóng góp cho cộng đồng lẫn thương mại. Tuy mod có vô số "khuôn mặt" nhưng nếu xét theo mức độ "tương tác" với bản game gốc có thể chia làm hai loại sau:

Partial Conversion:

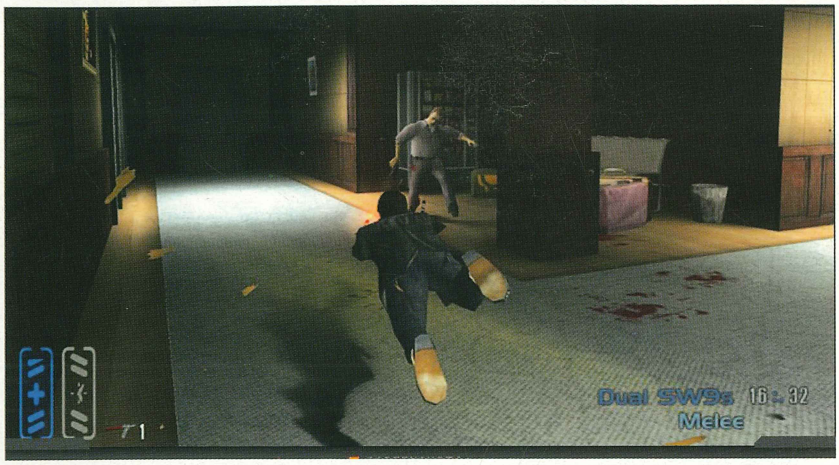
Những bản mod thay đổi một phần nhỏ nhưng không làm thay đổi, ảnh hưởng hoàn toàn đến cấu trúc cơ bản của game được gọi chung là partial conversion (PC). Khái niệm PC tương đối rộng, ví dụ chỉ cần thay đổi màn hình loading của game, bổ sung vũ khí mới, âm thanh, màn chơi... Tiêu biểu có thể kể đến bản mod mang tên "Doom 3 Pistol Flashlight" của John 'Cryect' Rittenhouse có dung lượng chỉ 5 KB. Nhưng với bản mod này việc di chuyển trong những khu vực thiếu sáng đầy rẫy quái vật trên sao Hỏa của Doom 3 trở nên dễ dàng hơn do đèn pin được được tích hợp chung với súng ngắn thay vì phải liên tục chuyển đổi vũ khí lẫn đèn pin rất bất tiện trong bản chơi gốc.

Total Conversion:

Ngược lại với PC, total conversion (TC) là thuật ngữ dùng để chỉ những bản mod làm thay đổi gần như hoàn toàn cấu trúc cơ bản của game. Trong một số trường hợp đặc biệt biệt, TC có thể thay đổi hoàn toàn cách chơi hay thể loại của bản game gốc. Ví dụ rõ nét nhất trong trường hợp này là bản mod chơi mạng nổi tiếng Counter Strike cho game Half Life của anh chàng gốc việt Lê Minh có nick name Gooseman và Jess Cliffe - chuyên viên thiết kế của Valve Software. Nếu mục chơi đơn của Half Life lấy bối cảnh giả tưởng là trạm nghiên cứu Black Mesa của hoang mạc



Counter Strike, bản mod nổi tiếng có sự nhúng tay của nhà phát triển game gốc Việt – Lê Minh



Một trong những bản mod có phần chơi đơn khá hay Max Payne 2: The Fall of Max Payne Mission: Impossible

nghiên cứu Black Mesa của hoang mạc New Mexico nơi người chơi vào vai tiến sĩ Gordon Freeman thì bản mod Counter Strike lại lấy bối cảnh hiện đại nơi người chơi được tự do chọn một trong hai đội: chống khủng bố (Counter Terrorists) và khủng bố (Terrorists).

Thông thường các bản mod thuộc cả hai nhánh partial conversion và total conversion đều đòi hỏi game thủ phải cài đặt bản game chính cùng một số bản vá (patch) do nhà sản xuất phát hành. Tuy nhiên, trong một số trường hợp đặc biệt do nhóm thiết kế mod muốn "thương mại hóa" sản phẩm của mình sau khi đã hoàn thiện và tránh những rắc rối về bản quyền các bản mod (chủ yếu là nhánh TC) được tách hẳn thành một game độc lập ví dụ Counter Strike, Day of Defeat.

Mod cũng lắm công phu

Thường những công cụ này được đính kèm vào game ngay khi phát hành như trường hợp của game The Bard's Tale với bộ Construction Set ra đời năm 1991 cho phép người chơi tự thiết kế màn chơi mới rất chi tiết. Nối bước sau này còn có The Elder Scrolls Construction Set của game the Elder Scrolls III: Morrowind, The Aurora toolset của Neverwinter Nights hay the Valve Hammer Editor dùng tạo bản đồ cho game Half Life và Half Life 2.

Cũng tương tự game, thời gian hoàn thành một bản mod phụ thuộc nhiều yếu tố khách quan mà đặc biệt là vấn đề nhân lực và mức độ lớn nhỏ của bản mod. Điển hình như bản mod Team Fortress 2 dựa trên engine Source của game Half Life 2 từ bộ đôi Robin Walker và John Cook (nay là nhân viên của Valve Corporation) phải gián đoạn đến 9 năm mới được ra mắt các fan và kết quả đã không hề phụ lòng người hâm mộ. Tuy nhiên, không phải bản mod nào cũng đến được tay các fan như đã định. Trường hợp tiêu biểu nhất là Star Wars Quake dựa trên nền tảng engine Quake buộc phải hủy bỏ sau hơn sáu năm phát triển.

Do phần lớn game đều chạy trên nền Windows nên khi chuyển sang các nền khác như Mac, Linux vấn đề không tương thích là điều khó tránh khỏi và các bản mod dành cho game cũng không phải là trường hợp ngoại lệ. Ví dụ như như phiên bản Battle Field 1942 được chuyển sang nền Mac bởi Aspyer không hỗ trợ mod cho đến khi bản sửa lỗi 1.61D ra đời. Hay mới đây Epic Games cho biết các bản mod của Unreal Tournament 3 trên nền PC hoàn toàn tương thích với phiên bản PS3.

Để chủ động hơn trong việc thiết kế, các nhóm làm mod cũng tuyển hoặc thuê thêm thành viên mới am hiểu lập trình trên những nền máy khác. Song song đó, họ cũng đầu tư thời gian và tiền bạc để nghiên cứu, trang bị các nền máy khác với mục đích kiểm tra tính tương thích của bản mod trước khi phát hành. Ngoài ra, việc học hỏi, chia sẻ kinh nghiệm giữa các nhóm làm mod trên mạng cũng rất phổ biến. Bạn hãy thử tham quan một cộng đồng điển hình như tại website *http://www.macologist.org/* là nơi các modders giao lưu, trao đổi về lập trình game hoặc thiết kế bản mod trên nền Mac.

Nghệ tinh, thân vinh

Nhằm tôn vinh các modders với những bản mod chất lượng, hằng năm bên cạnh danh sách giải thưởng game các website uy tín về game như Gamespy, File Planet... và đặc biệt là Mode Data Base (*http://www.moddb.com*) – nơi cộng đồng modders chia sẻ thông tin, kinh nghiệm - thường tổ chức những cuộc bình chọn theo tháng, năm theo từng thể loại cho những bản mod xuất sắc nhất.

Không chỉ được cộng đồng game thủ hay các đồng nghiệp công nhận qua những giải thưởng, các modder còn có cơ hội được các hãng lớn chú ý và mời tham gia những dự án lớn. Điển hình như Trauma Studios, tác giả của bản mod Desert Combat dành cho game BattleField 1942 được rất nhiều giải thưởng uy tín như Best New Mod for 2002 của trang web File Planet, 2003 PC Modification of the Year của GameSpy... Không chỉ được động viên về mặt tinh thần bằng vô số giải thưởng, Trauma Studios còn được Digital Illusions CE "săn về" để phát triển Battle Field 2. Hiện tại các nhân viên kỳ cựu của hãng cùng với THQ đã xây dựng studio mới mang tên Kaos Studios và đang thực hiện game hành động Frontlines: Fuel of War.

Mod sẽ thành một?

Cơ hội ngàn vàng này trở thành động lực không nhỏ cho các tay lập trình, thiết kế trẻ... tự khẳng định mình qua những bản mod chất lượng cao. Vì vậy đừng ngạc nhiên mỗi khi có một game nổi tiếng phát hành lập tức sẽ xuất hiện rất nhiều bản mod kèm theo (con số này có thể lên tới hàng trăm) như Half Life 2, Quake, Doom III, Warcraft III: Reign of Chaos, Total Annihilation. Hy vọng không lâu nữa, sẽ có thêm nhiều bản mod được dán nhãn "Made in Viet Nam" để giao lưu và chia sẻ cùng cộng đồng modder thế giới.

XUÂN NGỌC

**Để tham khảo thêm thông tin và download những bản mod nổi tiếng bạn có thể tham khảo tại các website như http://www.gamespot.com, http://www.fileplanet.com, http://www.moddb.com*

Red Orchestra bản mod nổi tiếng được "thương mại hóa"

Thị trường game Việt Nam

Nhìn lại 2007

Game di động khởi sắc

Đừng quên những game thủ trên nền di động. Theo công ty Mobile Service Solution (MSS) - một hãng phân phối nội dung di động (game và ứng dụng) có trụ sở chính tại TP.HCM, năm 2007 ghi nhận mức tăng trưởng 37% của thị trường game di động. Những trò chơi phổ biến nhất vẫn dành cho nền Symbian, tiếp theo là nền Java trong khi hầu như game trên nền Windows Mobile rất ít. Đây là điều dễ nhận thấy khi thị phần của Nokia chiếm đến 60% thị trường di động Việt Nam. Các hãng phân phối thường làm việc trước với các hãng sản xuất điện thoại để cài sẵn từ 3-4 game vào ĐTDĐ; và không phải game nào cũng miễn phí: Có những game bạn chỉ chơi được vài ba vòng đầu và phải trả tiền nếu muốn chơi tiếp. Vì vậy, người dùng Việt Nam ngày càng trở nên quen thuộc với việc mua và tải game qua GPRS. Đây là một tín hiệu đáng mừng chỉ sau hơn 1 năm MSS bước vào kinh doanh game di động tại Việt Nam.

Sau hơn một năm "im hơi lặng tiếng", cuộc thi Mobile Games đã trở lại với một cái tên mới Mobile Labs 2007 (*www.mobilelabs.com.vn*). Cuộc thi tiếp tục thu hút các cựu binh của các kỳ thi Mobile Games trước đó cùng nhiều tay lập trình trẻ mới với nhiều sản phẩm dự thi hấp dẫn. Đối với giới kinh doanh nội dung di động Việt Nam, phát triển game di động là điều khả thi tương xứng với thực lực của lập trình viên Việt Nam. Nhóm FMA - nhóm lập trình ứng dụng di động thuộc công ty FPT Mobile - cho biết để làm thành công 1 game trực tuyến nhiều người chơi (MMORPG) trên nền PC phải mất nhiều năm và cần nhiều nhân lực. Tuy nhiên, chỉ cần 4 thành viên, một nhóm lập trình di động có thể tạo ra được sản phẩm di động trong thời gian ngắn. Tuy nhiên, điều đáng tiếc là hiện nay chưa có nhiều bạn trẻ quan tâm đến lĩnh vực phát triển game di động cũng như việc đào tạo đồ họa pixel - kỹ thuật đồ họa đặc thù cho việc làm game di động cũng chưa bài bản ở Việt Nam. Vì vậy, đến nay, chủ yếu các trò chơi trên nền di động phổ biến tại Việt Nam vẫn là game nhập khẩu.

Console, handheld vững bước

Nếu đã nhắc tới game di động thì không thể quên các sản phẩm chạy trên nền thiết bị chơi game cầm tay chuyên dụng - Sony PSP và Nintendo DS. Nintendo DS hiện là sản phẩm bán chạy trên thị trường, nhất là sau khi dòng máy này bị mod chip từ cuối 2005. Hơn nữa, game cho Nintendo DS có giá rẻ hơn PSP và dễ chơi hơn. Ngoài ra, chỉ có Nintendo mới có tính năng màn hình cảm ứng (touch screen).

"Vòng tròn tử thần" (Ring of Death) là sự cố ngoài ý muốn của nhà sản xuất Microsoft. Tuy nhiên điều này không ngăn cản người dùng lựa chọn Microsoft Xbox 360 là thiết bị chơi game chuyên dụng (console) phổ biến nhất tại Việt Nam. Vì Xbox 360 ra trước Nintendo Wii, và Sony PS3 một năm nên có những tựa game được đầu tư tốt và chất lượng như Gears of Wars, GRAW 2, HALO 3. PS3 chạy ổn định nhưng giá đĩa còn cao so với Microsoft Xbox 360 và Nintendo Wii và game hay còn hiếm.

Mặc dù console có tính năng chơi trực tuyến nhưng người dùng vẫn chuộng chơi

Ông Sébastien Auligny, Tổng Giám đốc, Gameloft Co. Ltd.

Gameloft Vietnam tham gia toàn bộ quá trình phát triển, từ công việc sáng tạo (creation) cho đến việc triển khai sản phẩm trên nhiều dòng điện thoại khác nhau (porting), cũng như kiểm tra chất lượng sản phẩm trước khi được đưa ra thị trường thế giới. Công ty đang trên đà phát triển mạnh mẽ. Chúng tôi đón nhận tất cả những ai mong muốn cùng tham gia vào cuộc phiêu lưu của chúng tôi, gia nhập một đội ngũ trẻ trung, nhiệt huyết và có trình độ cao, thích làm việc trong một môi trường quốc tế và đam mê nghề nghiệp. Gameloft Vietnam đang có nhu cầu tuyển thêm hàng trăm nhân viên cho các vị trí khác nhau như quản lý dự án, lập trình viên, chuyên viên kiểm tra chất lượng, họa sĩ đồ họa 2D... (thông tin chi tiết trên www.gameloftjobs.kiemviec.com).

Phát triển các game trên DS hay Sony PSP đòi hỏi các kỹ năng và công cụ khác với việc phát triển mobile game. Một số studio khác của Gameloft làm việc này. Còn ở Việt Nam, chúng tôi tập trung chủ yếu vào mục tiêu chính là sáng tạo và phát triển các sản phẩm tốt nhất trên mobile cho thị trường thế giới. Đó là việc hiện nay, còn sau đó thì sẽ còn phải xem xem tình hình thế nào. Nhìn chung, hiện nay điều khó nhất tại Việt Nam là nguồn nhân lực có khả năng sáng tạo tốt, những người có kiến thức tốt về văn hóa thị giác, rộng mở với văn hóa thế giới và đương nhiên có kiến thức sâu rộng về video game. Tuy nhiên tôi cũng công nhận rằng mọi chuyện đang diễn ra rất nhanh nhờ vào Internet hay các tạp chí chuyên đề như Thế giới Game đã luôn phổ biến và cập nhật thông tin cho tất cả mọi người.

> Game di động tăng trưởng trong khi thị trường game trực tuyến cạnh tranh cắt cổ. Còn game bản quyền vẫn là điệu ca buồn.

Ông Phan Công Thành - giám đốc MSS

Sự thành công của game hay ứng dụng di động phụ thuộc rất nhiều vào nhu cầu của người sử dụng, mạng lưới di động và thiết bị. Hiện ở Việt Nam, các hệ thống mạng đang được triển khai tốt và đang tiến lên 3G - tiền đề cho việc ứng dụng di động mạnh hơn. Một điều thú vị mà chỉ ở Việt Nam mới có: Các cửa hàng điện thoại di động luôn sẵn sàng giúp người dùng chỉnh thiết bị để sử dụng được nhiều loại dịch vụ của nhiều hãng di động khác nhau như WAP, GPRS... Nếu các nhà cung cấp mạng lưới di động tại Việt Nam hợp tác tốt hơn nữa với các hãng sản xuất thiết bị di động thì thị trường game di động nói riêng sẽ tiếp tục phát triển.

trực tuyến bằng PC hơn. Hơn nữa, giá bán tài khoản chơi game console trực tuyến tại các cửa hàng ở TP.HCM còn cao so với giá gốc. Điều đáng nói nữa là vì Việt Nam không nằm trong vùng phát hành của Microsoft XBOX 360 nên khi hệ thống phát hiện ra sẽ khóa các tài khoản chơi game tại Việt Nam.

Game trực tuyến: Cạnh tranh cắt cổ

Sau một năm, thị trường game trực tuyến tuy không ầm ĩ như các năm trước nhưng đã ghi nhận số lượng game lớn nhất từng được phát hành. Thịnh hành nhất Việt Nam vẫn là game của Trung Quốc và Hàn Quốc. Hai MMORPG xuất sắc nhất Hàn Quốc 2005 và 2006 - Con Đường Tơ Lụa và Granado Espada - cũng đã đến tay game thủ Việt Nam.

Các thể loại game rất đa dạng. Dòng game chơi với mục đích giải trí trong thời lượng ngắn (casual games) ghi nhận hơn 5 game: Super Dance Online (SDO), Jam Online, Audition, Crazy Kart, Boom, Tiểu Bá Vương và các trò chơi nhỏ thuộc hệ thống OnGame. Trừ trường hợp cạnh tranh giữa Audition và SDO, hầu hết các game casual trực tuyến còn lại đều có thị phần riêng nhờ không "đụng hàng" nhau. Và người chơi cứ mải miết đi từ game này đến game khác.

Năm 2007 càng khẳng định mức độ "nặng đô" của game thủ trong nhu cầu chơi game có đồ họa 3D toàn diện. Từ đầu 2007, Thế Giới Hoàn Mỹ đã nhanh chóng được thương mại hóa kéo theo Shaiya, Granado Espada, Cabal Online, Ran Online bên cạnh Cửu Long Tranh Bá, Con Đường Tơ Lụa đã có từ những năm trước.

Các hãng game trực tuyến không ngừng tung ra game mới khiến người chơi bị "xoay như chong chóng" giữa nhiều game đỉnh cao và không kém những sản phẩm chưa thực sự hoàn thiện. Nhu cầu chơi game cũng thể hiện rõ, ngoài tính cộng đồng, các bạn trẻ chơi MMORPG để nuôi thú cưng (pet) hay thi đấu đối kháng PvP.

Một xu hướng đáng chú ý là nhiều MMORPG đỉnh cao cũng bắt đầu thay đổi chiến lược kinh doanh: phát hành theo khu vực thay vì chỉ phát hành tại các quốc gia tiên tiến. Chiến lược này cùng sự xuất hiện của nhiều hãng game đảm đương vai trò phân phối game bản quyền tại Việt Nam đã hình thành thêm nhóm MMORPG chơi qua Internet mà có máy chủ đặt ngoài nước. Có thể kể đến các server của Granado Espada, Lineage II và HellGate: London. Sang năm 2008, sự kiện cúp bóng đá thế giới tại Đức có thể sẽ châm ngòi nổ cho Fifa Online và sự trở lại của Extreme Soccer. Cuộc cạnh tranh trên thị trường MMORPG sẽ càng khốc liệt trong năm tới.

Nghề game chuyên nghiệp: Thực chưa vực đạo

Nếu như nghề game là nội dung đào tạo chính qui cấp đại học ở Hàn Quốc thì ở Việt Nam việc đào tạo phát triển game chỉ nằm trong nhóm đào tạo phi chính qui. Ông Vũ Quốc Việt Nam, giám đốc tiếp thị của NIIT Việt Nam cho biết chương trình đào tạo Game Developer đến nay đã thu hút được 200 học viên, chủ yếu từ TP.HCM và Hà Nội, theo học và nhận được sự quan tâm của nhiều hãng game, nhất là GameLoft - hãng gia công game di động có trụ sở tại eTown 2, TPHCM. Đến nay, ở Việt Nam, các trường mỹ thuật đa phương tiện như FPT Arena, Arena Aprotrain chủ yếu vẫn chỉ đào tạo mạnh mảng đồ họa hoạt hình, trong khi ngành game đòi hỏi có nhân lực chuyên về sản xuất game (game producer) và lập trình game (game programmer). Ông Nam cho biết chương trình của NIIT mang tính tổng quát và thường học viên tốt nghiệp sẽ phải được đào tạo thêm để làm việc cho các hãng gia công về game hay đồ họa.

Một chuyên gia về game của Hàn Quốc cho biết nghề game ở Hàn Quốc được xã hội nể trọng nhưng ít người theo nghề lâu. Thường sau khi tham gia một vài dự án về game, các họa sĩ hoạt hình hay lập trình game sẽ cảm thấy mệt mỏi và chuyển nghề. Để có được sự thành công của ngành công nghiệp game như ngày nay, Hàn Quốc đã phải nỗ lực không ít và đó cũng sẽ không là ngoại lệ nếu Việt Nam muốn ghi tên mình vào bản đồ phát triển game thế giới.

VinaGame sẽ tiếp tục dẫn đầu trong 2008?

Tại ISGAF 2007, VinaGame đã công bố phát hành Võ Lâm Truyền Kỳ II. Võ Lâm Truyền Kỳ I và Võ Lâm Truyền Kỳ II là hai trò chơi trực tuyến thuộc thể loại MMORPG khác biệt nhau, chỉ có một số tương đồng với nhau về mặt nội dung trò chơi, cốt chuyện, và cách xây dựng nhân vật... Đồ họa là điểm khác biệt lớn nhất: Võ Lâm I là phiên bản full 2D, còn Võ Lâm II là phiên bản với đồ họa giả lập 3D (2,5D).

Là 2 game hoàn toàn khác nhau nên VinaGame đã hình thành 2 cụm máy chủ riêng biệt, hoạt động độc lập. Vì vậy người chơi Võ Lâm I sẽ không thể cập nhật, nâng cấp nhân vật để chuyển qua Võ Lâm II. Quá trình "di dân" này sẽ ảnh hưởng đáng kể đến việc giữ chân người chơi của VinaGame. Liệu Võ Lâm Truyền Kỳ II (Thập Diện Mai Phục) có tiếp tục thành công như kẻ tiền nhiệm vẫn còn là dấu chấm hỏi.

VinaGame cho biết con số game thủ đăng ký các trò chơi của VinaGame (Võ Lâm Truyền Kỳ, Võ Lâm Truyền Kỳ II, Phong Thần, Boom Online, Cửu Long) có thể lên tới vài triệu tài khoản tham gia đăng ký và chơi thử. Tuy nhiên con số này chỉ mang tính tương đối và không ổn định bởi 1 game thủ có thể đăng ký nhiều acc (hoặc chỉ đăng ký chơi thử một thời gian). Tuy nhiên, hiện tổng số người chơi thường xuyên của tất cả các trò chơi do VinaGame cung cấp là khoảng 500.000 acc.

Trong năm tới VinaGame dự định sẽ tung ra thị trường một số game mới. Hiện VinaGame chưa công bố chi tiết. Đối với riêng dự án sản xuất game Việt T812, nếu không có gì thay đổi, bản close-beta sẽ được tung ra từ qúi I/2008.

ông Xavier Chung Minh, giám đốc CyberGeneration - hãng phân phối game có bản quyền tại Việt Nam

Mỗi ngày đối với chúng tôi là một cuộc đấu tranh để phát triển thị trường game có bản quyền tại Việt Nam. Việc thực thi công ước Bern có lẽ chưa thực sự được tôn trọng tại thị trường Việt Nam. Tôi cũng thất vọng bởi những nhà bán lẻ không có tầm nhìn về tương lai của trò chơi điện tử tại Việt Nam. Hiện không có bất kỳ nhà bán lẻ nào bán game cho chúng tôi mặc dù mức giá chúng tôi bán ở Việt Nam thấp hơn các quốc gia láng giềng như Singapore, Hồng Kông (Trung Quốc), kể cả châu Âu... Hiện chúng tôi bán trực tiếp cho khách hàng không qua trung gian. Một vấn đề khác là thủ tục nhập khẩu: Vì không muốn chạm vào những mặt tiêu cực nên chúng tôi phải thực hiện thủ tục dài và phức tạp - thuế cao, kiểm tra văn hóa khó khăn. Tất cả những điều này ảnh hưởng đến khách hàng vì chúng tôi không thể đem game đến cho khách hàng vào đúng thời điểm game được công bố trên toàn cầu.

Tuy nhiên, điều rất mừng là CyberGeneration đã có được một nhóm khách hàng hài lòng với sản phẩm của chúng tôi. Những người này không mua game lậu vì họ biết game lậu không thể sánh với game có bản quyền. Họ chính là động lực khiến chúng tôi cố gắng xây dựng thị trường game có bản quyền tại Việt Nam. Những khách hàng này là những thanh niên có tư tưởng cởi mở tiếp nhận sự đổi mới của đất nước. Đến nay, 85% doanh thu của CyberGeneration đến từ game nền PC. Chúng tôi hy vọng sẽ tìm được các nhà bán lẻ và đối tác có tầm nhìn xa hơn về cuộc tiến hóa của trò chơi điện tử.

THE WITCHER
Thợ săn quái thú

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Lặng lẽ xuất hiện nhưng gây bất ngờ bởi chất lượng tuyệt vời là cảm xúc mà nhiều người sẽ trải qua khi nhập vai Geralt trong The Witcher. Cốt truyện hấp dẫn cuốn bạn nhập vai xuất thần trong nền đồ họa, âm thanh ấn tượng và nhiều bí mật nho nhỏ... The Witcher quả là không thể bỏ qua với những fan nhập vai không ngại thay đổi.

The Witcher			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Atari		TỐI THIỂU	
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 2,4GHz
CD Projekt Red Studio		RAM	1GB
THỂ LOẠI		VGA	128MB Geforce 6600
Nhập vai			
NGÀY PHÁT HÀNH	30/10/2007		
DUNG LƯỢNG	1 DVD	HDD	8GB
ESRB	Mature	OS	Windows 2000/XP

Game nhập vai trên PC xưa nay thường đi theo hai hướng: truyền thống kiểu D&D đòi hỏi người chơi phải tư duy tính toán trong từng bước đi hoặc hành động kiểu Diablo chỉ tập trung chủ yếu vào "chặt chém". Mặc dù chúng đã trở thành những chuẩn mực để đánh giá mọi game nhập vai, nhưng thực tế, những hướng đi đó đã dần trở thành lối mòn. Vì thế rất nhiều nhà sản xuất đã cố tìm con đường mới. Đáng tiếc, các tựa game theo hướng mới thường rơi vào tình trạng nửa vời, không trau chuốt nhiều. Hãy xem CD Projekt Red, một nhà sản xuất ít tên tuổi đến từ Ba Lan, thực hiện điều đó như thế nào với tựa game đầu tay mang tên The Witcher. Điều thú vị là từ Polish trong tiếng Anh có nghĩa là người Ba Lan, mà cũng có nghĩa là trau chuốt. Còn The Witcher là một trò chơi được trau chuốt kỹ lưỡng.

Cốt truyện cuốn hút

Yếu tố đầu tiên tạo ra sự hấp dẫn nhất của The Witcher chính là cốt truyện và thế giới của nó. Dựa theo bộ tiểu thuyết giả tưởng của nhà văn Ba Lan Andrzej Sapkowski, kịch bản của game chứa đựng nhiều tình tiết rất hấp dẫn với nhiều nút thắt độc đáo và hàng chuỗi sự kiện đan xen lẫn nhau. Hơn thế nữa, mọi sự kiện trong game đều luôn mang hơi

thơ của cuộc sống đương đại. Dù The Witcher diễn ra trong xứ Temeri – một xứ sở thần thoại với con người, người lùn, Elf và quái vật – nhưng game không hề nhuộm màu thần tiên theo kiểu Lord of The Rings. Bởi trong The Witcher luôn tồn tại những vấn đề xã hội ngoài đời: sự phân biệt kì thị (giữa loài người và các sinh vật không phải người); sự xấu xa giả dối che đậy kín đáo dưới khuôn mặt đạo mạo, hay sự tranh giành quyền lực giữa các phe phái gây ra tình trạng khủng hoảng... Nói cách khác, thế giới của The Witcher là một thế giới ảo với những vấn đề thực tại. Chính vì thế, nó rất cuốn hút và khiến người chơi càng muốn tìm hiểu sâu hơn nữa.

Trong The Witcher, bạn vào vai nhân vật mang tên Geralt, một tay thợ săn danh tiếng đã phải đánh đổi một phần con người của mình để có được sự nhanh nhẹn, chính xác, dẻo dai. Trải qua rất nhiều luyện tập, giày vò, hóa chất và những lần thí nghiệm, anh trở thành một trong số ít những người bảo vệ trong thế giới đầy rẫy yêu ma và ác quỷ. Nhưng đây không phải là xứ Camelot, và Geralt không phải chàng hiệp sỹ trong bộ giáp hào quang, cũng chẳng phải là chàng trai tốt bụng hay đi cứu công chúa. Anh ta là thợ săn quái thú, làm việc kiếm sống vì tiền.

Công việc chính của một người thợ săn quái thú là gì? Dĩ nhiên là chiến đấu tiêu diệt quái vật. Hệ thống chiến đấu trong The Witcher thật sự độc đáo, dù có thể mang đến cảm giác khá lạ lẫm lúc đầu – đặc biệt đối với những người hâm mộ game nhập vai vốn quen với kiểu

hành động trong Diablo hay theo lượt kiểu Neverwinter Nights, nhưng lại cực kỳ thú vị về sau.

Làm quen chiến trận...

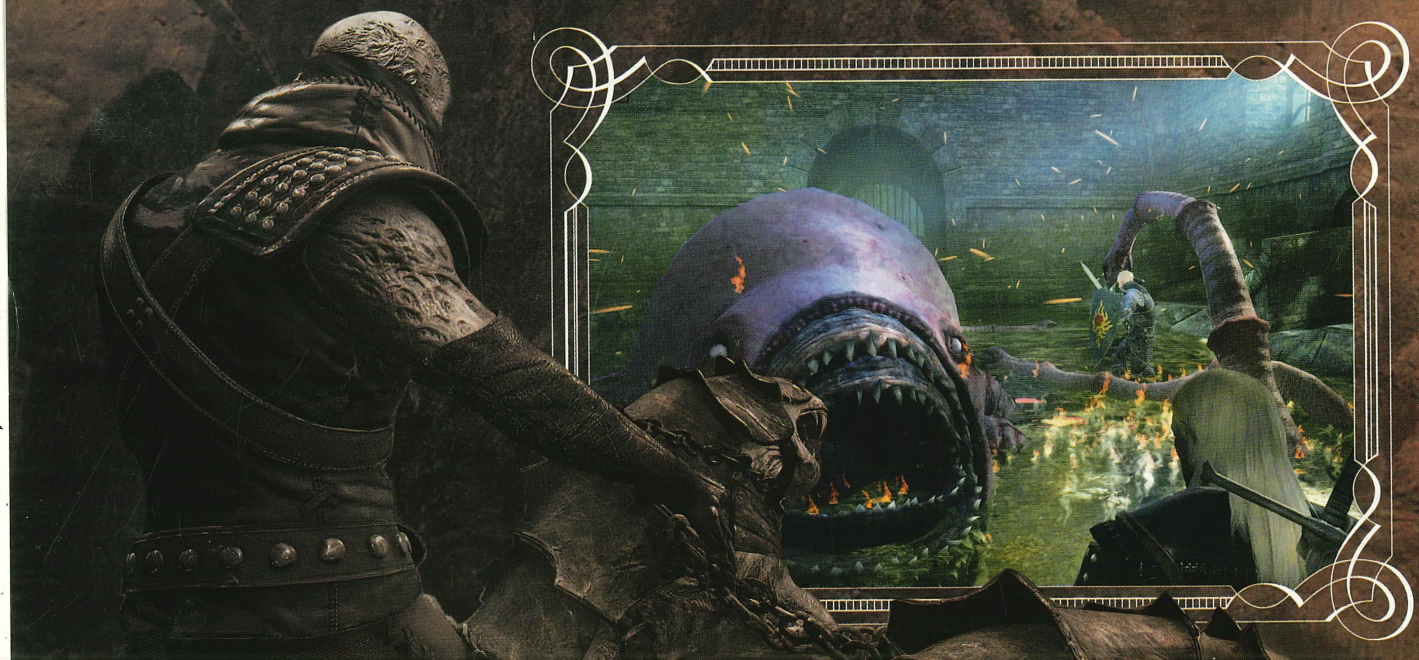
Bắt đầu bằng chọn kiểu vũ khí và tư thế đánh, bạn sẽ ra đòn đánh bởi một cú click chuột trái. Khi kết thúc đòn đánh đó, con trỏ chuột sẽ hiện ra biểu tượng hướng bạn đến cú click chuột tiếp theo. Bạn tiếp tục làm như thế cho đến khi chuỗi đòn kết thúc (vốn có thể khác biệt tùy theo các thế đánh, và có thể được cải thiện với nhiều chiêu thức mới theo thời gian). Nếu nhấp chuột theo kiểu liên tục "điên loạn", Geralt sẽ chỉ "biểu diễn" các pha vung kiếm hời hợt và sẽ rất dễ bị hạ gục. Cách chiến đấu này đòi hỏi một thời gian để làm quen, nhưng một khi đã làm chủ được thì sẽ rất hữu ích. Nhìn chung, hệ thống chiến đấu của The Witcher hướng người chơi đến sự kiên nhẫn hơn là nhắm mắt nhấp chuột vô nghĩa.

Trong suốt quá trình phiêu lưu trong trò chơi, bạn sẽ học được cách sử dụng hóa chất – Alchemy để tạo ra bình phép và 5 kỹ năng pháp thuật khác nhau giúp nhân vật có thể mạnh lên theo nhiều hướng khác nhau – tất nhiên là đồng hành với nâng cấp kỹ năng chiến đấu. Nhưng không như rất nhiều trò chơi nhập vai khác, bạn sẽ không cần quá quan tâm đến việc lên cấp cho nhân vật và bạn cũng sẽ chẳng bị chìm trong quãng thời gian "cắm mặt" luyện cấp độ để nâng cao khả năng đánh bại đối phương. Bởi đa số các quái vật trong game đều khá dễ đối phó. Đặc biệt, những tên trùm thường bị dễ dàng tiêu diệt nếu bạn thực hiện đúng phương pháp. Tuy nhiên, không phải phần chiến đấu trong The Witcher không có tính thử thách. Nếu chơi ở độ khó từ Medium trở lên, trò chơi sẽ đòi hỏi bạn phải biết sử dụng linh hoạt các đòn đánh, khả năng di chuyển né đòn kết hợp với cả kỹ năng sử dụng phép thuật và Alchemy. Bởi phần lớn là bạn sẽ phải đối đầu với lượng đối thủ đông hơn mình nhiều lần.

Nhưng phần chiến đấu trong The Witcher không phải là trọng tâm chính bởi, có lẽ nhà sản xuất muốn hướng người chơi đến cốt truyện hơn.

Nhập vai tuyệt vời

Khi quan tâm đến các câu truyện trong The Witcher, bạn sẽ thấy game kết



hợp nhiều yếu tố của trò chơi nhập vai truyền thống với một số lựa chọn quyết định. Đoạn hội thoại được đưa ra theo cách cổ điển, với việc bạn trò chuyện với hàng trăm nhân vật phụ của game về nhiều đề tài khác nhau. Các nhân vật phụ chủ chốt thường mang đến những đoạn hội thoại liên quan đến diễn biến chính của câu truyện, và tại một số thời điểm trong game, bạn sẽ phải đưa ra lựa chọn sẽ ảnh hưởng sau này.

Ở đây không phải là cái kiểu lựa chọn thiện – ác, tốt – xấu, và nó cũng chẳng phải là cái kiểu lựa chọn giữa việc giải phóng một người khỏi kiếp nô lệ hay giết anh ta. Thay vào đó, bạn sẽ phải lựa chọn giữa lòng trung thành, hay sự ham muốn về quyền lực, bảo vệ người bạn thân hay một người xa lạ. Đối với một người hâm mộ thể loại nhập vai, cơ chế này đã làm tăng thêm đáng kể chiều sâu của lối chơi, bằng cách cho họ cơ hội để cảm nhận nhiều khía cạnh của câu chuyện bằng nhiều hướng đi khác nhau. Còn với những game thủ bình thường, họ vẫn sẽ cảm nhận được sự khác biệt so với các trò chơi khác.

Ngoài ra, điểm sáng giá của hệ thống lựa chọn còn thể hiện ở quy luật "nhân – quả". Khi bạn đưa ra một lựa chọn, nó thường không hiện ra ngay kết quả, mà có thì cũng không rõ ràng. Kết quả thực sự của nó ẩn dưới chuỗi sự kiện diễn biến tiếp theo, và khi hiện ra thì cũng đã quá xa thời điểm ra quyết định đó. Vì thế, việc lựa chọn trong game đòi hỏi người chơi phải cân nhắc hơn, hoặc chấp nhận kết quả như một phần tất yếu của cuộc sống.

Thật không may, một trong những điểm hấp dẫn của nhiều trò chơi nhập vai đã không có mặt trong The Witcher. Đó là sự đa dạng của vũ khí. Vì Geralt chuyên dùng kiếm, nên vũ khí chính của bạn sẽ là kiếm và rất ít có sự lựa chọn nào khác. Kiếm có khả năng nâng cấp, nhưng bạn sẽ không thể tìm ra hàng trăm kho báu với hàng nghìn vật dụng để tăng sức mạnh cho nó theo kiểu "đập đồ" thường thấy trong thể loại nhập vai. Để bù đắp, The Witch tạo ra một điểm hấp dẫn khác, rất riêng. Hệ thống phát triển nhân vật của game – dưới góc nhìn của người viết – thật hơn, hợp lý hơn nhiều so với các trò chơi nhập vai khác. Không còn những con số vô hồn chỉ mang tính chất thống kê, mỗi khi đạt cấp độ mới Geralt có thể học thêm được kỹ năng. Những kỹ năng này sẽ bổ sung thêm vào kho kinh nghiệm sống của nhân vật giúp cuộc hành trình đỡ gian lao vất vả hơn. Chẳng hạn, kỹ năng của bảng độ dẻo dai cho bạn nhiều máu hơn hay kỹ năng của bảng trí tuệ mở ra cho bạn khả năng hái lá thuốc hoặc chế tạo bom. Qua đó, Geralt đã tự rèn luyện mình thành một thợ săn hoàn thiện hơn là một nhân vật có các chỉ số "khủng".

Và cũng thật đáng tiếc là The Witcher vẫn bị dính vào một số điểm cố hữu mà các trò chơi "khai sinh" tại châu Âu thường gặp phải: các lỗi vặt. Bản vá đầu tiên đã sửa hàng tá lỗi xuất hiện trong cốt truyện và lối chơi, nhưng nó chưa sửa những lỗi về bộ nhớ. Trong khi yêu cầu về cấu hình của trò chơi là khá cao nếu đem so sánh lại với engine Aurora cũ, trò chơi trông vẫn rất tuyệt và chơi tốt ngay cả với cấu hình thấp nhất thì vấn đề lớn là thời gian chuyển cảnh quá lâu, khiến nhịp chơi bị ngắt quãng và giảm đi nhiều cảm hứng.

Sản phẩm tinh tế

Lặng lẽ xuất hiện nhưng gây bất ngờ bởi chất lượng tuyệt vời, đó là cảm xúc mà nhiều người nhận thấy khi nhập vai vào nhân vật Geralt trong The Witcher. Đúng là trò chơi vẫn còn một số mặt hạn chế nhỏ, nhưng "trọng lượng" của chúng lại không đáng kể khi so với những điểm cuốn hút khác mà The Witcher mang lại. Trên thực tế, trò chơi còn nhiều ưu điểm khác như đồ họa tuyệt vời, âm thanh ấn tượng, cũng như nhiều bí mật nho nhỏ mà bài viết không nêu ra. Có thể đây không phải là trò chơi dành cho tất cả mọi người, nhưng nếu bạn là một người hâm mộ thể loại game nhập vai và không ngại sự thay đổi, thì The Witcher là sự lựa chọn sáng giá, không thể bỏ qua.

ANH TUẤN

ƯU

- Đồ họa đẹp.
- Cốt truyện có chiều sâu.
- Âm nhạc hay.
- Lối chơi sáng tạo.

NHƯỢC

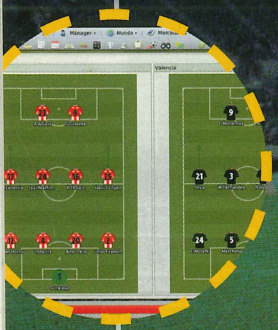
- Thời gian chuyển cảnh quá lâu.

FOOTBALL MANAGER 2008

QUẢN LÝ

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

Luôn có những nét đặc trưng hấp dẫn riêng và giữ chất truyền thống nên mặc dù có những đối thủ đáng gờm như Fifa Manager hay Championship Manager, Football Manager vẫn rất được game thủ ưa chuộng với hệ thống cơ sở dữ liệu khổng lồ mà không tựa game nào cùng thể loại có thể sánh kịp. Đến hẹn, Football Manager 2008 tiếp tục đáp ứng mong mỏi của những người muốn thử sức trên chiếc ghế "nóng".



GIỮ VỮNG TRUYỀN THỐNG

Vẫn giữ những nét đặc trưng truyền thống, Football Manager 2008 (FM 2008) đặt người chơi vào chiếc ghế huấn luyện viên trưởng của một đội bóng. Công việc của người chơi trong FM 2008 cũng rất đa dạng, không chỉ trong việc huấn luyện mà kể cả những việc liên quan đến tài chính, huấn luyện, chuyển nhượng... Nói chung là tất cả những vấn đề tác động đến sự hoạt động của đội bóng.

Khi đó, bạn sẽ có cơ hội dẫn dắt những câu lạc bộ bóng đá danh giá nhất thế giới như Real Madrid, Barcelona, AC Milan, Manchester United..., nơi mà vị trí huấn luyện viên trưởng luôn được coi là cực "nóng" trước những đòi hỏi và áp lực vô cùng lớn từ các cổ động viên cũng như các ông chủ. Còn nếu như muốn thử sức với những đội bóng nhỏ, người chơi có thể xuống tận những hạng thấp của các nền bóng đá lớn như Anh, Tây Ban Nha, Ý, hoặc thậm chí "khăn gói" về Đông Nam Á, nơi được coi là "vùng trũng" của bóng đá thế giới để chứng tỏ khả năng.

Với một cơ sở dữ liệu khổng lồ: danh sách chứa hơn 300.000 cầu thủ và các nhân viên, huấn luyện viên... của các đội bóng, người chơi có thể thỏa sức "thử" với các cầu thủ mình muốn. Chắc hẳn các game thủ Việt Nam luôn thích thú khi thấy những Công Vinh, Anh Đức... thi đấu trong game. Và thời gian làm huấn luyện viên của bạn là "vô tận", nên đừng quá lo về việc các cầu thủ hiện tại sẽ lớn tuổi và giã từ sân cỏ, vì luôn có những cầu thủ trẻ mới do game tạo ra ngẫu nhiên để bù đắp vào đó.

Các trận đấu trong FM 2008 vẫn "kiên định" giữ mô hình 2D, bất chấp có những ý kiến về vấn đề này khi so sánh với các trận đấu 3D trong Fifa Manager của EA. Nhiều fan hâm mộ lâu năm của Football Manager cho rằng việc giữ nguyên mô hình trận đấu 2D là hợp lý, tạo nên nét đặc trưng hấp dẫn rất riêng của dòng game này.

Football Manager 2008			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Sega		TỐI THIỂU	
PHÁT TRIỂN		CPU	PIII 1,2GHz
Sports Interactive		RAM	256MB
THỂ LOẠI		VGA	32MB
Thể thao			
NGÀY PHÁT HÀNH	30/10/07	HDD	750MB
DUNG LƯỢNG	1 DVD	OS	Windows XP
ESRB	Everyone		

KHÔNG QUÊN ĐỔI MỚI

Đồng hành cùng những nét truyền thống, FM 2008 cũng mang tới một làn gió mới cho các fan. Những thay đổi mới này không chỉ sẽ giúp cho FM 2008 giữ vững ngôi vị số một trong thể loại quản lý bóng đá, mà còn cho thấy những bước chuyển mình đáng kể.

Điều đầu tiên, có thể thấy FM 2008 đã có những cải tiến nhằm giúp người chơi mới có thể dễ dàng tiếp cận với game, chứ không chỉ chú trọng đến những game thủ lâu năm của mình nữa. Giao diện và những công cụ tiện ích trong game đã được "thân thiện hóa". Để làm được điều này, những người phát triển game đã phải tập trung rất nhiều công sức để cải tiến giao diện, cũng như thử nghiệm và lấy ý kiến từ game thủ.

Giao diện mới sẽ có nhiều icon và hình ảnh hơn, so với việc chỉ có các dòng chữ ở phiên bản trước. Nhiều nút sẽ xuất hiện ở cả hai nơi trên màn hình, giúp người chơi có thể tìm thấy ngay những gì mình cần. Tuy nhiên,

ĐỘI BÓNG

điều này cũng gây khó chịu, bởi giao diện của Football Manager vốn đã rất nhiều nút và các lựa chọn, nay thêm nữa thì trông rối mắt. Dù sao, cũng phải công nhận giao diện mới khá bắt mắt và dễ dàng hơn cho những người chơi mới. Đó là mục đích mà game muốn đạt đến.

Cũng trong mục tiêu hỗ trợ tối đa cho tân game thủ, hệ thống giúp đỡ mới cũng sẽ tận tình hướng dẫn cho ai chưa từng chơi Football Manager. Hệ thống này hoạt động rất hiệu quả, không những thế, còn khá dễ dàng khi có thể tắt/bật toàn bộ hoặc từng phần thông qua khả năng lựa chọn hay tắt từng mục riêng trong hệ thống giúp đỡ. Thế nên nó vừa có tác dụng tốt nhất đối với người chơi mới, vừa là nguồn thông tin bổ ích để những game thủ có kinh nghiệm có thể tìm hiểu hết mọi thứ trong game.

Tất nhiên, FM 2008 không hề quên các game thủ trung thành. Để tăng thêm tính sâu sắc trong các tính toán chiến thuật của người chơi, game cung cấp tính năng xem lại bất kỳ trận đấu nào. Điều này có tác dụng gì? Cực lớn. Bởi, thay vì chỉ được nghe những bản báo cáo từ những "điệp viên" (Scout) đi thăm dò đối thủ, giờ đây bạn có thể xem kỹ băng ghi hình trận đấu của đối thủ, phân tích chiến thuật, điểm mạnh, điểm yếu và đưa ra những quyết sách hợp lý. Tất cả huấn luyện viên ngoài đời thực sẽ phải ghen tỵ với bạn ở điểm này đấy.

Một điểm mới trong FM 2008 hẳn sẽ khiến không chỉ người chơi mới, mà cả những game thủ lâu năm hài lòng, khi đã chán thành công dễ dàng ở những đội bóng lớn và muốn thử sức ở những đội nhỏ, vô danh. Đó chính là hệ thống báo cáo mới của huấn luyện viên. Giờ đây, người chơi có thể tham khảo thông tin từ bất kỳ người nào trong ban huấn luyện về cầu thủ trong đội hình, không chỉ vị trí cầu thủ đó thích hợp nhất, mà còn cả ý kiến xem anh ta phù hợp với đội hình chiến thuật hiện tại như thế nào, phong độ hiện nay ra sao... Điều này sẽ giúp ích rất nhiều cho người chơi. Bởi nếu như nắm trong tay những cầu thủ ngôi sao, không khó để người chơi biết được anh ta sẽ thích hợp ở vị trí nào nhất nhưng với những đội bóng nhỏ ít tên tuổi, bạn sẽ rất đau đầu và tốn thời gian khi kiểm tra từng cầu thủ vô danh để tìm người thích hợp với sơ đồ chiến thuật. Đồng thời, nó cũng sẽ giúp ích khi muốn tham khảo thông tin để sắp đặt lại đội hình vì có những xáo trộn từ việc chuyển nhượng cầu thủ, chuyện rất thường xuyên xảy ra trong bóng đá hiện đại.

Ngoài những thay đổi đáng kể ra, còn có những thay đổi nhỏ, nhưng cũng làm game hay hơn. Ví như khi chuyển tiếp sang ngày tới, thay vì chỉ có dòng Loading đơn điệu, sẽ có thêm bảng cập nhật tỷ số các trận đấu diễn ra. Và còn nhiều thay đổi nữa chờ đợi tất cả các game thủ, cả cũ lẫn mới khám phá.

BÀI TOÁN TÀI CHÍNH

Không chỉ những gì liên quan đến các trận đấu, FM 2008 còn có những cải tiến liên quan đến hoạt động tài chính của các câu lạc bộ, một bộ phận cực kỳ quan trọng vì liên quan đến việc tạo ra điểm hấp dẫn nhất: chuyển nhượng cầu thủ. Giờ đây, ban lãnh đạo câu lạc bộ sẽ có ảnh hưởng rất lớn đến mức tài chính mà huấn luyện viên trưởng có thể sử dụng.

Bạn có thể "mặc cả" với ban lãnh đạo câu lạc bộ để có nguồn tài chính mà bạn cần, đi đôi với các mục tiêu tương xứng. Điều quan trọng là bạn phải thực hiện được những điều đã hứa. Bằng không, bị sa thải là chuyện... đương nhiên.

Một điểm thú vị nữa là các khoản tài chính được phân chia rõ ràng và luân chuyển khá linh hoạt. Ví như nếu lượng tiền được dành cho quỹ lương vẫn chưa sử dụng hết, bạn có thể chuyển nó sang phần tiền để thực hiện chuyển nhượng. Tuy điều này giúp bạn linh hoạt hơn nhưng cũng sẽ khiến bạn đau đầu và bị "cuốn hút" vào game hơn đấy!

THỬ THÁCH "ÔNG THẦY"

Football Manager 2008 không chỉ là một game đáng chơi đối với cả những fan trung thành, mà còn dành cho cả những game thủ mới muốn thử sức ở thể loại quản lý bóng đá. Mặc dù vẫn giữ vững những nét đặc trưng của dòng Football Manager, nhưng game đã có những cải tiến mới đầy thú vị, vừa làm tính chiến thuật sâu sắc hơn, vừa khiến người chơi "bận rộn" hơn với những tính năng mới.

ĐỨC ANH

ƯU

- Cơ sở dữ liệu cực lớn.
- Giao diện và các tính năng mới hỗ trợ tốt hơn người mới chơi.
- Ngày càng mô phỏng tốt hơn quản lý bóng đá thật.

KHUYẾT

- Thêm nhiều nút nên có thể nhìn hơi rối.

Thế giới luôn tồn tại song song những mảng trái ngược: trắng - đen, tốt - xấu, quỹ dữ - con người, game nhập vai và... game bắn súng. Trong nỗ lực phát triển tựa game đầu tay của mình, studio Flagship non trẻ đã tập trung những cựu binh đầy kinh nghiệm của Blizzard North với hy vọng đem lại một tựa game hay cho tất cả mọi người. Nhưng thành công đâu chỉ đơn giản như phép cộng.

CÔNG ĐỊA?

Cộng về lối chơi

Điểm nổi bật và cần nhắc đến đầu tiên của Hellgate: London nằm ở lối chơi: kết hợp giữa nhập vai và bắn súng. Không chỉ đơn giản là tạo ra một trò chơi nhập vai với nhân vật sử dụng súng, mà đội ngũ phát triển Hellgate tại Flagship đã thành công trong việc dung hòa chúng thành một, mang lại những trải nghiệm thú vị cho người chơi.

Tất cả được thể hiện qua 6 lớp nhân vật thuộc 3 phe chính: Templar – cận chiến, Cabalist – pháp thuật, và Hunter – bắn súng. Dù ở bất cứ phe nào, bạn cũng sẽ thấy sự xuất hiện của hai yếu tố trên một cách khéo léo và hợp lý. Trong khi phe Templar với kiếm làm vũ khí chính đem lại cảm giác thuần chất RPG cổ xưa thì nếu muốn, người chơi vẫn có thể trang bị cho mình một khẩu súng để có thể một tay cầm kiếm, một tay cầm súng "xung phong". Còn phe Hunter cũng đâu chỉ có mỗi việc vác súng đi bắn với góc nhìn thứ nhất. Với bảng kỹ năng độc đáo cùng khả năng chuyển sang góc nhìn thứ ba, người chơi Hunter có thêm nhiều phương án để tiêu diệt quái vật, và một trong số đó tất nhiên đến từ cái gốc của thể loại nhập vai.

Tuy nhiên, không phải sự dung hòa nào cũng thành công. Hay có lẽ Flagship Studio đã quá vội trong việc tung ra Hellgate: London, nên nhiều ý tưởng, nhiều sự kết hợp trong game đã không thành công và phản tác dụng.

Trừ về cốt truyện...

Sự thất bại bắt nguồn từ cốt truyện. Đó là vào năm 2038 và lời tiên tri cổ đại của các hiệp sỹ dòng Tu đã trở thành hiện thực: quỷ dữ đã chinh phục mặt đất và những người sống sót co cụm cố thủ trong các căn cứ dưới lòng đất. Họ gồm có những hiệp sỹ Templar, những phù thủy Cabal và những người lính tinh nhuệ còn sót lại của lực lượng vũ trang loài người, Hunter. Tất cả tập trung lại dưới những trạm tàu điện ngầm ở London, với hy vọng một ngày phản công...

Nghe có vẻ kỳ bí, nhưng thật không may, đó là tất cả những gì đa số người chơi thực sự hiểu được về tâm điểm của cuộc xung đột diễn ra trong Hellgate: London. Bởi trái với đoạn phim cắt cảnh với các nhân vật đầy ấn tượng, trong thế giới của game, các nhân vật còn lại đều không hề có điểm nhấn, ngoài vài đặc điểm về giới tính và bộ áo giáp mà họ đang mặc; còn các nhiệm vụ thì đều có đặc điểm chung theo kiểu "giết vài chục con quái vật rồi về lĩnh thưởng". Kịch bản thực sự của game có

về quá bình thường nếu đem so với sự bí ẩn có thể có giữa địa ngục và London. Đó còn chưa kể tới phần lồng tiếng của Hellgate: London gần như không có gì, còn các nhân vật phụ ở khu căn cứ chỉ như cái bóng, bởi bạn có thể đi xuyên qua họ một cách dễ dàng. Hoàn toàn không có cảm giác về sự tương tác giữa người chơi và các nhân vật trong game. Nó biến cuộc chiến bảo vệ London thành cuộc chiến cô độc của riêng người chơi.

...đến các ý tưởng không thành hình

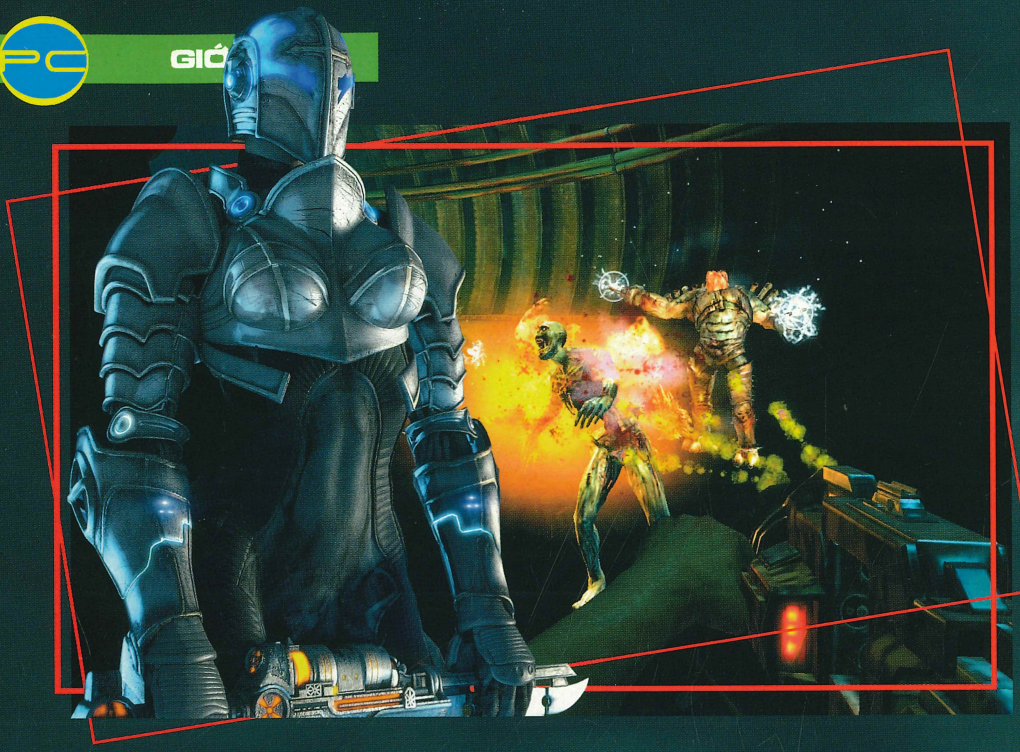
Đa số các khu vực trong Hellgate: London đều được tạo ra một cách ngẫu nhiên, một tính năng rất ấn tượng được thực hiện trên môi trường 3D. Không dựa trên một bản đồ cố định cho từng nhân vật, các khu vực trong game sẽ được tự tạo ra một cách ngẫu nhiên khi nhân vật

HELLGATE: LONDON	
PHÁT HÀNH	EA/ Namco Bandai
PHÁT TRIỂN	Flagship Studio
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	31/10/2007
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH	P4 2,4GHz, RAM 1GB, VGA 128MB Geforce 6200, HDD 8GB, Windows 2000/XP

HELLGATE
LONDON

MATURE
M
CONTENT RATED BY ESRB

NGỤC



đi đến khu vực đó, vì vậy mọi vùng đều chứa đựng những sự bất ngờ thú vị: đường đi bí mật, cổng địa ngục, kho báu... Thậm chí lối ra vào cũng thay đổi vị trí sau mỗi lần đi qua. Tuy nhiên, ngay ở đây xuất hiện hạn chế. Vì phụ thuộc vào các màn chơi ngẫu nhiên, có nghĩa là quái vật và các nhiệm vụ sẽ xuất hiện không theo một trình tự hoặc quy luật nào cả. Thường xuyên, các nhiệm vụ sẽ xuất hiện liên tục ngay cạnh nhau, hoặc tại những vị trí xung yếu thì toàn do đám quái vật yếu ớt bảo vệ.

Ý tưởng chính của sự ngẫu nhiên khu vực chơi là nhằm gia tăng tính chơi lại của game, đồng thời kích thích người chơi khám phá bản đồ mới. Thế nhưng thực tế lại không được như vậy. Việc tạo những khu vực ngẫu nhiên đã giảm đi đáng kể cảm giác đang đi trong một thế giới thực. London là thành phố với lịch sử lâu đời và những địa danh có những cái tên ấn tượng như Cheapside hay Mansion House. Còn phiên bản của những địa danh trên trong Hellgate: London luôn bị biến đổi một cách ngẫu nhiên bởi tập hợp những ống cống, những đường hầm hay khu phố đổ nát chỉ với khoảng tám, chín mẫu nhà khác nhau.

Sự khác biệt giữa thực tại và thế giới ảo càng rõ rệt khi bạn trải nghiệm qua những sự kiện đặc biệt của game, vốn diễn ra tại các địa danh như Tower of London. Công bằng mà nói, hình mẫu được dựng rất tốt, rất thật để tạo ra cảm giác rằng người chơi đang chiến đấu trong London đổ nát, nhưng với tần suất xuất hiện quá ít ỏi, những công trình thật quá như thế chỉ khiến cho mọi thứ ngẫu nhiên của game trở nên quá vô nghĩa nếu đem so sánh với "hàng thật".

Thêm một tin buồn nữa: người chơi phải quản lý hòm đồ một cách khá thủ công. Thay vì giành thời gian "chặt chém", nhiều khi người chơi phải làm công việc "xếp hình", đó là di chuyển vị trí những đồ vật cũ để dành chỗ cho đồ vật mới. Thật là lạ khi một trò chơi mới như Hellgate: London lại không có tính năng tự động sắp xếp hòm đồ, vốn đã xuất hiện từ rất lâu trong các game tương tự như Dungeon Siege II hay Titan Quest.

Nhưng vẫn cuốn hút

Có hàng loạt điểm yếu, vậy thì cái gì đáng để chơi? Hellgate: London là một tập hợp những lỗi, nhưng nó vẫn cuốn hút và hấp dẫn bởi vì một đặc điểm căn bản: vật phẩm. Vật phẩm mới và tiền luôn luôn rơi ra từ quái vật khi bạn diệt chúng. Mỗi đồ vật - kể cả khi không phù hợp với nhân vật của bạn - thì sẽ cũng hữu dụng theo một cách nào đó. Bạn có thể bán đồ vật tại bất kì cửa hàng nào trong trò chơi, hay phân giải các đồ vật này ra thành các nguyên liệu cơ bản mà được dùng chính trong hệ thống lắp ghép đồ vật của trò chơi. Với nguồn nguyên liệu này, thông qua công cụ chế tạo, tất cả sẽ biến thành vật dụng mới. Ngoài ra, bạn còn có thể dùng chúng để nâng cấp đồ dùng cũ. Chẳng hạn, khi bạn tìm ra đúng loại súng hoặc quần áo có những tính năng rất hữu ích nhưng lại hơi yếu, bạn có thể dùng những nguyên liệu thô để nâng cấp chúng lên, đảm bảo vẫn "chạy tốt theo năm tháng". Điều này có nghĩa là bạn sẽ không cần quá quan tâm đến việc tìm kiếm nhiều trang thiết bị mới, dù chúng sẽ thường xuyên rơi ra trong suốt quá trình chơi.

Hellgate còn cung cấp khả năng tinh chỉnh vũ khí rất mạnh. Đa phần vũ khí đều có thêm các khe để lắp thêm đồ: các loại đạn, nhiên liệu, hay ống ngắm... Điều này không chỉ tạo ra đặc trưng cho vũ khí của bạn mà còn cải thiện đáng kể sự linh động, tăng khả năng tấn công hay khiến vũ khí có thể phá hủy lớp bảo vệ của đối phương. Lắp đồ vào thì miễn phí, nhưng bạn sẽ phải tốn một chút tiền khi muốn gỡ ra. Ngoài ra, bạn còn có thể cho bất cứ vật dụng nào vào một cỗ máy tìm được trong các căn cứ để bổ sung thêm tên tuổi cho

chúng. Chú ý là bạn không làm chủ được kết quả, mà chỉ được chọn rằng nó sẽ thành loại nào: thường, loại hiếm hay cực hiếm mà thôi. Vì thế tính năng này có dạng như một canh bạc đỏ đen. Thắng được vũ khí "siêu khủng", thua thì thành "siêu lởm".

Có được vũ khí, bạn còn phải chú ý chỉ số của nhân vật. Mỗi lần lên cấp, bạn nhận được 5 điểm để cộng vào độ chính xác, sức khỏe, độ bền và sức mạnh ý chí. Đa số vật dụng đều có các thông số yêu cầu và ngốn... chỉ số. Có nghĩa là, nếu bạn có một thanh kiếm yêu cầu bạn phải có 8 điểm sức khỏe và một cái khiên khác cần 3 điểm, thì để mang cả 2 vật dụng trên người một lúc, bạn sẽ phải cần chỉ số sức khỏe tổng cộng là 11 điểm. Điều đáng buồn là khi nâng cấp vũ khí thì nó không hề thông báo rằng các chỉ số này cũng tăng theo, khiến cho bạn đôi khi không thể dùng được nữa nếu chưa có đủ điểm yêu cầu. Kết quả tất yếu là sự khó chịu của người chơi. Rất may, cũng chỉ đôi khi nó mới xảy ra.

"Phía bên kia" địa ngục

Bên cạnh phần chơi đơn, Hellgate: London còn có phần chơi trực tuyến - một trong những trọng tâm chính mà nhà sản xuất hướng đến. Chế độ chơi trực tuyến của Hellgate khá lạ. Trong đó, mỗi một trạm tàu điện ngầm trong phần chơi đơn trở thành một trạm trung chuyển trong phần chơi mạng, nơi mà người chơi có thể gặp mặt, trao đổi đồ vật và làm các giao tiếp cộng đồng thường thấy trong các game online. Một khi người chơi hay nhóm đồng đội quyết định tham gia vào một nhiệm vụ, khi đó màn chơi sẽ trở thành độc nhất cho nhóm đó. Cần chú ý là các nhiệm vụ của phần chơi mạng không hề khác gì so với phần chơi đơn. Chính cấu trúc chơi mạng này đã ngăn cản Hellgate: London trở thành một game trực tuyến nhiều người chơi (MMO) chính hiệu, cho dù Bill Roper, giám đốc điều hành Flagship Studio, vẫn không ngớt lời quảng bá trên các phương tiện truyền thông rằng sản phẩm đầu tay của mình là một game MMO.

Trong khi có thể chơi trò chơi này trực tuyến một cách miễn phí với hầu hết nội dung sẵn có của Hellgate, bạn còn có thể đóng phí hàng tháng với khoản tiền khoảng 10USD/tháng. Hiện tại, lợi ích chủ yếu của người đóng phí là có khả năng tham gia vào mức độ chơi khó hơn, có nhiều khe chứa nhân vật hơn và nhiều kho chứa đồ. Tính tại thời điểm bài viết này thực hiện, Hellgate: London đã tổ chức được 2 sự kiện dành riêng cho người đóng phí là lễ hội Halloween và kỉ niệm ngày Guy Fawkes (một nhân vật lịch sử với ý định đặt bom phá hủy tòa nhà Quốc Hội Anh). Các sự kiện này có bổ sung thêm vài nhiệm vụ mới, nhưng đa phần toàn mấy đồ linh tinh như khoai tây, thú nuôi, bánh...

Mười phút hay mười nghìn phút?

Hellgate: London không có diện mạo hút hồn người chơi. Bởi mảng đồ họa của game chỉ dừng ở mức khá. Mặc dù có hỗ trợ DirectX 10, nhưng thực ra nhiều hiệu ứng dán mác DirectX 10 của game lại "cắt" ra từ bản DirectX 9. Thêm vào đó, game còn gây thất vọng đối với nhiều người bởi khi xuất xưởng đã có quá nhiều lỗi. Trong số đó, rất nhiều lỗi đã được phát hiện trong giai đoạn thử nghiệm Beta, nhưng ngoài những lời hứa hẹn "sẽ sửa chữa" thì người chơi không hề nhận được một minh chứng cụ thể nào. Nếu không may mắn, dính vào nhiều lỗi của game, đồng thời lại là một người chơi khó tính, kỳ vọng cao thì có lẽ bạn sẽ không thể khám phá cổng địa ngục tại London quá mười phút.

Bí mật đằng sau cánh cổng

Như đã nêu, Hellgate: London là trò chơi tập hợp rất nhiều yếu tố. Vì thế ngoài các pha hành động chặt chém, lên cấp, các thể loại lỗi, nó còn có nhiều bí mật nhỏ. Nếu để ý kỹ, thì trên giao diện của trò chơi, ngay phía bên trên cột năng lượng, bạn sẽ thấy nhóm 3 ký hiệu ngẫu nhiên với các con số. Đó là một bí mật nhỏ của trò chơi, hay đúng hơn là mini-game. Mỗi biểu tượng trên đó sẽ tương ứng với mỗi loại quái vật hoặc loại vũ khí tấn công. Nếu trong quá trình chơi tại một khu vực, bạn đáp ứng được những chỉ tiêu đó thì game sẽ thưởng cho 1 vật dụng chất lượng.

Quy tắc thực hiện như sau: nếu nhìn thấy biểu tượng dạng quái vật thì bạn phải diệt đúng loại quái vật đó, nếu hiện ra biểu tượng dạng áo giáp thì bạn phải nhặt loại áo giáp tương tự, còn nếu có biểu tượng vũ khí thì tất nhiên bạn phải dùng loại vũ khí tương tự để hành động (ví dụ vũ khí có nguyên tố lửa, sét, độc...).

Ngược lại, thời lượng chơi của bạn sẽ rất dài. Không thể so sánh với Diablo 2 hay ngay cả với Titan Quest, nhưng nếu bạn hâm mộ dòng game nhập vai hành động thì cũng nên thử qua. Hellgate: London có rất nhiều ý tưởng hay, nhưng đều chưa hoàn chỉnh.

VÂN ANH

Ưu

- Chặt chém rất đúng chất
- Hệ thống vật dụng đa dạng có chiều sâu.

Khuyết

- Cốt truyện không sâu
- Còn quá nhiều lỗi.

CLEOPATRA

A QUEEN'S DESTINY

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Vận Mệnh Nữ Hoàng

Sau rất nhiều đề tài phiêu lưu ngoài hành tinh, lạc lên đảo hoang, tung hoành trên biển cả thì trong cuộc phiêu lưu mới của Kheops studio, người chơi sẽ có cơ hội khám phá thành phố Alexandria trong thế giới Ai Cập cổ đại và gặp gỡ nữ hoàng Cleopatra.

CLEOPATRA: A QUEEN'S DESTINY	
PHÁT HÀNH	Nobilis
PHÁT TRIỂN	Kheops Studio
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	Tháng 9/2007
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	2 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 800MHz, RAM 128MB, VGA 64MB, HDD 1,7GB, Windows 98/ME/2000/XP

Khám phá thế giới Ai Cập cổ đại

Thế giới Ai Cập cổ đại quả thực là một đề tài phong phú để các nhà viết kịch bản có thể khai thác, đã có rất nhiều bộ phim, game nói về chủ đề này. Đây cũng là chủ đề mà Kheops Studio chọn để tạo ra trò chơi phiêu lưu Cleopatra: A Queen's Destiny (CQD). CQD không đề cập đến vị nữ hoàng nổi tiếng của Ai Cập, mà tập trung vào chàng trai trẻ Thomas, nhà thiên văn học là học trò của nhà chiêm tinh lỗi lạc Akkad.

Lúc này, tại Ai Cập đang diễn ra cuộc nội chiến giữa Cleopatra và người em chồng Ptolemy. Mặc dù thành phố Alexandria có cuộc xung đột nhưng các khu vực lân cận đều vẫn nằm trong sự tĩnh lặng. Cho đến 1 buổi sáng, Thomas phát hiện dấu máu trên đường dẫn lên đài thiên văn, đồng thời là sự mất tích của thầy anh, Akkad cùng con gái ông ta, Iris (cũng là bạn gái Thomas). Manh mối duy nhất là mẩu giấy cói được mã hóa. Thomas quyết định mạo hiểm. Cuộc phiêu lưu đi theo số mệnh đã khởi động.

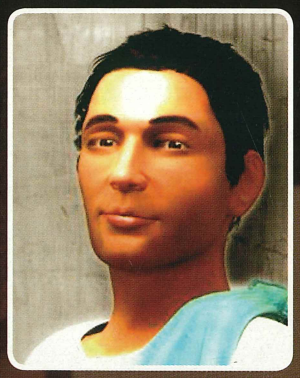
Nhẹ nhàng nhưng hấp dẫn

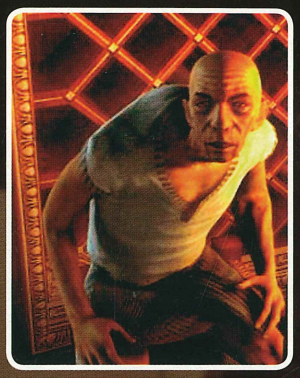
Điều gần gũi từ trước tới giờ trong các game phiêu lưu của Kheops chính là giao diện thân thiện, luôn là góc nhìn thứ

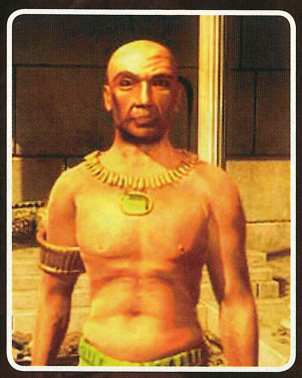
nhất, với khả năng quay 360 độ, cách chơi chỉ-trỏ cổ điển. Bạn bắt đầu phiêu lưu với việc điều khiển nhân vật Thomas, đi qua các địa danh nổi tiếng trong thành phố Alexandria. Trên đường đi, Thomas thường xuyên ghi nhật kí, vì thế nếu vướng mắc, bạn có thể đọc lại để hiểu rõ nội dung. Đặc biệt, phần "Dialogue History" còn có thể ghi lại các cuộc nói chuyện trong chuyến phiêu lưu.

Một điểm khá xuất sắc của CQD là việc game theo sát người chơi, cung cấp bản đồ và hỗ trợ chuyển địa điểm nhanh, dù tốc độ chuyển cảnh hơi chậm. CQD còn hỗ trợ cả phụ đề, người chơi có thể tùy biến lựa chọn, hoặc nhảy qua đoạn hội thoại đó để phiêu lưu tiếp. Game có thể hoàn thành trong khoảng 10 giờ chơi, tùy thuộc kinh nghiệm chơi game phiêu lưu, giải đố của bạn.

Câu đố phổ biến nhất trong CQD chính là việc ghép đồ dựa trên bảng chứa đồ vốn có. Đây cũng là một đặc trưng trong dòng game phiêu lưu của Kheops studio. Tuy nhiên việc ghép đồ cũng phải phụ thuộc vào thời điểm cần thiết. CQD vẫn pha trộn những câu đố logic, cơ khí, liên quan tới kí tự cung Hoàng Đạo... Hướng thách thức cũng đi từ dễ tới trung bình khó. Nhắm tới việc chơi game để giải trí, nên Kheops studio không đưa ra việc thách thức về thời gian giải đố, câu đố liên quan tới màu sắc, âm thanh hay minigame, người chơi có thể thoải mái nghiên cứu, tìm cách giải. Đôi khi bạn cũng sẽ cảm thấy "sướng rân" khi giải ra một câu đố trong game.







Âm sắc miễn chê

Điểm nhấn trong CQD là vẻ đẹp do đồ họa mang tới với những khung cảnh chi tiết, đặc tả mà không chứa đựng sự ồn ào, nhưng vẫn thể hiện được sự sống động, chói lọi và giàu màu sắc. Điểm đáng đề cập nhất là ánh sáng hoàn hảo, sự phong phú trong việc thể hiện áng sáng, từ những thứ đơn giản nhất. Cùng với hiệu ứng nước, game tạo nên những khung cảnh long lanh, lung linh. Có thể nói, Kheops studio đã đem tới những hài lòng về thị giác, khi kết hợp những sắc màu chói lòa, đầy sức sống cùng với những địa điểm lôi cuốn mời bạn đến khám phá. Điểm hài lòng là khi người chơi có thể đi dạo trong một môi trường đa dạng về địa danh như Thư viện Alexandria (Library of Alexandria), Ngọn hải đăng Alexandria (Lighthouse of Alexandria).

Ngay từ khi xuất phát, chúng ta đã có cơ hội thưởng thức cảnh đẹp với Vườn thiên văn (Observatory Garden), cùng con đường ngập nắng, dải thực vật, những bức tượng được trang trí công phu, vòi phun nước cùng các ao nhỏ xung quanh. Bên cạnh đó, bức tường bị phá vỡ như phản chiếu sự thật chiến tranh, tạo nên khung cảnh lúc quen, lúc lạ, lúc ồn ào, lúc yên tĩnh. Địa danh ấn tượng nhất là đảo Hải Đăng (Isle of Pharos): tiếng sóng biển vỗ bờ, những con mòng biển chao liệng, gọi bầy, thực sự là 1 khung cảnh đẹp.

Ngoài hình ảnh của các nhân vật trong game, nhà sản xuất đã thể hiện phần nào tính cách nhân vật qua diện mạo. Cleopatra, vương giả, uy quyền và quyến rũ với bộ y phục. Kordax, tên nô lệ gù sôi nổi nhiệt tình kỳ lạ. Còn Thomas, chàng trai dũng cảm với áo choàng rộng cùng đôi xăng đan dang dấn thân có một sức hút huyền bí. Việc bắt chuyển động cho môi cũng đồng bộ với việc phát âm. Tuy nhiên, các khuôn mặt còn cứng, thiếu sức sống.

Điều đầu tiên phải nhắc tới là phần hội thoại cho CQD là tốt, và không hề vô nghĩa. Khi hầu hết các cuộc nói chuyện đều cung cấp những thông tin hướng bạn đi theo đúng hướng của game. Người chơi cũng nên lắng nghe kĩ, bởi những đoạn nói chuyện này đưa ra những gợi ý về vấn đề họ đang mắc phải. Đôi khi trong các đoạn hội thoại xuất hiện những từ lạ cũng như có sự sai sót về niên đại. Việc lồng tiếng cũng được chú trọng, mang âm sắc vui vẻ, thân mật tuy đôi khi lại không được trôi chảy, có vần điệu. Nhân vật Cleopatra không có được chất giọng phù hợp, không thể hiện được uy quyền cần có. Nhân vật chính Thomas lại có sự thay đổi, lúc mang âm sắc trẻ trung lúc lại rất già dặn dường như để tường thuật cốt truyện có hồn. Giọng của Iris khá diễn cảm.

Kheops studio rất chú trọng vào phần nhạc nền. Giai điệu của chúng tạo cảm giác trầm mặc cũng như làm giảm căng thẳng, phù hợp với không gian yên lặng. Bên cạnh đó, hầu hết thời gian, cuộc phiêu lưu của bạn được bao phủ bằng những hiệu ứng âm thanh trong tự nhiên. Tiếng chim hót, tiếng va chạm, tiếng gió thổi, tiếng xích kêu, tiếng nước chảy..., tất cả hòa trộn tạo nên ấn tượng riêng biệt cho game.

Xứng đáng

Cleopatra: A Queen's Destiny thực sự là một game hay để chơi vui vẻ, giải trí. Game đạt được cái yếu tố về hình ảnh, âm thanh cũng như câu đố. Nếu là fan cứng của dòng game phiêu lưu, đồng thời muốn tìm hiểu thêm về thế giới Ai Cập cổ đại thì game xứng đáng để bạn trải nghiệm.

LIÊN HOA

ƯU
- Đồ họa đẹp, chi tiết.
- Âm thanh hay.

KHUYẾT
- Thể hiện cảm xúc, chuyển động chưa tốt.

NHÀ KHOA HỌC XẤU TÍNH VÀ TRANG PHỤC ĐIỀU KHIỂN THỜI GIAN

Tiến sĩ Aiden Krone nguyên là một giáo sư vật lý ứng dụng. Trong suốt 50 năm đời mình, ông ta thèm muốn đạt được chứng nhận Statistical Mechanics từ những công trình nghiên cứu của mình. Krone dẫn đầu một nhóm các nhà khoa học nghiên cứu dự án N.E.X.T.2 (Next-gen Engineering for the eXploration of Time travel).

Bộ trang phục điều khiển thời gian đầu tiên có tên là Alpha Suit, kết quả của chương trình nghiên cứu N.E.X.T.2, là thiết bị giúp cơ thể con người an toàn trong quá trình tham gia các hoạt động Time Jumping (du hành vượt thời gian). Chiếc này đã bị Krone lấy mất.

Chiếc thứ hai Beta Suit, dựa theo "bản thô" Alpha Suit, được bổ sung một số cải tiến kỹ thuật quân sự. Beta Suit bóng mượt và nhẹ hơn hẳn Alpha Suit nhờ sử dụng các vật liệu thế hệ mới và được tích hợp nhiều kỹ thuật sinh học như Auto-Return System. Tất nhiên, Beta Suit "lợi hại" hơn Alpha Suit.

Cốt truyện chính của game mở ra khi tiến sĩ Aiden Krone, nhà khoa học xấu tính, đánh cắp một bộ trang phục đặc biệt nhằm mưu đồ làm thay đổi và thống trị thế giới. Bộ trang phục đó có tác dụng hết sức lạ lùng: điều khiển thời gian. Loại trang phục kia còn có cái thứ 2, và nó được giao cho bạn khi vào vai một chiến binh. Nhiệm vụ của bạn là truy tìm Krone.

ĐIỀU KHIỂN THỜI GIAN

Mặc dù cốt truyện có chút gì đó không mấy mạch lạc, vì cho đến phút cuối, có thể bạn chẳng biết gì về nhân vật mà mình điều khiển suốt trò chơi, thì bạn vẫn có cái để thưởng thức với TimeShift. Đó là việc game tập trung vào cách vận dụng thời gian thông qua bộ trang phục đặc biệt. Nếu đã từng thích thú với tính năng "bullet time" trong dòng game Max Payne, bạn sẽ được thưởng thức các trò "kỹ xảo" cao cấp hơn. Trang phục đó cho phép dừng, làm chậm hoặc đảo ngược cả thời gian.

Trong chiến đấu, "cỗ máy điều khiển thời gian" (xin được tạm mô tả như vậy) rất hấp dẫn. Khi có một trái lựu đạn ném gần tới vị trí của bạn, bạn có thể "tua" lại thời gian, đưa nó về một vị trí trước đó rồi... ù té chạy để tránh, nói cách khác, là bạn đã "gỡ" lựu đạn ra khỏi mình trong nháy mắt! Mặt khác, dừng thời gian kịp thời trước khi lựu đạn hoặc các thùng thuốc nổ kịp nổ sẽ giúp bạn có đủ thời gian đào thoát khỏi bán kính sát thương của vụ nổ. Ôi thôi! TimeShift là công cụ tuyệt vời để biến chúng ta thành... siêu chiến binh mất.

Bạn có thể dừng hành động, chạy qua đối phương và quay lại bắn hắn, hoặc "chọc quê" đối phương bằng cách cho thời gian dừng lại rồi tước súng hắn, sau đó đảo ngược thời gian về lại thời điểm cả 2 đang bắn nhau để xem thái độ bất ngờ của hắn không hiểu vì lý do gì mà lại bị mất súng. Tuy vậy, bạn không thể đảo ngược thời gian để ngăn chặn cái chết đến với mình, nhưng bạn có thể được nhanh chóng phục hồi máu. Lưu ý là bạn chỉ sử dụng được 1 lượng thời gian giới hạn bởi năng lượng của trang phục, sau đó phải phục hồi lại. Tuy nhiên, đạn mà bạn bắn ra không bị ảnh hưởng bởi sự điều khiển thời gian, có nghĩa là trong khi thời gian chuyển động chậm, nếu bạn nã một hai loạt đạn liên tục, thì đạn sẽ thi nhau lao vun vút về phía mục tiêu.

Một trong những lý do khiến TimeShift trì hoãn ngày ra mắt khá lâu là bởi vì đồ họa trong những phiên bản trước chưa xứng tầm. Bạn có thể chứng kiến các vụ nổ - trông khá ấn tượng, đặc biệt là khi diễn ra trong chế độ quay chậm như những bức tường gạch vỡ tan tành khi liên tiếp hứng chịu những loạt đạn. Cảnh thú vị nhất trong game là khi bạn đi dưới mưa. Dừng thời gian và chạy qua những hạt mưa "đông đá" chưa kịp rơi khá tuyệt. Rồi hãy cho thời gian chuyển động lại và quay lại xem chúng rơi.

TimeShift

		CẤU HÌNH	
PHÁT HÀNH	Sierra		TỐI THIỂU
PHÁT TRIỂN	Saber	CPU	P4 2GHz
		RAM	1GB
THỂ LOẠI	Hành động	VGA	128MB NVIDIA GeForce 6600/ATI Radeon X700 (hỗ trợ Pixel Shaders 2.0b)
NGÀY PHÁT HÀNH	30/10/2007		
DUNG LƯỢNG	1 DVD	HDD	8GB
ESRB	Mature	OS	Windows XP/Vista

KẺ ĐIỀU KHIỂN THỜI GIAN

TIMESHIFT™

Vòng xoáy phát triển của TimeShift khá ầm ĩ, nào là đổi hệ máy, thay nhà phát hành, trì hoãn ra mắt hết ngày này đến ngày khác. Liệu TimeShift có đáp ứng được sự kỳ vọng và mong đợi của những người hâm mộ hay không?

ĐIỀU KHIỂN... TIMESHIFT

Những loại vũ khí hỏa lực cực mạnh khi kết hợp với tính năng vận dụng thời gian khiến game trở nên dễ dàng và làm giảm tính thử thách trong từng tình huống. Ví dụ, bạn có thể dừng thời gian để ghim một mũi tên đặc biệt bằng chiếc cung Thunderbolt vào đối phương rồi cho nổ nó. Ở trong chế độ khó nhất, bạn vẫn có thể nấp sau vật chắn, dừng thời gian để bắn vài phát rồi rút lui nhằm phục hồi lại máu.

Dù kẻ địch không thường xuyên đợi bạn đến "xử" chúng, nhưng tính chủ động công kích của chúng lại chẳng cao. Bạn có thể nấp mình, nhìn radar để nhận biết chính xác vị trí của đối phương rồi bắn hạ chúng dễ dàng khi chúng di chuyển qua các góc. Đôi khi bạn sẽ bị tấn công từ phía sau hoặc từ trên cao, nhưng nếu tìm được chỗ nấp an toàn thì cũng chẳng nguy hiểm là bao.

Game mang đến nhiều điểm thú vị khác qua việc tác động đến dòng chảy thời gian, nhưng nó chưa bao giờ thực sự tận dụng được khả năng của cỗ máy điều khiển thời gian này. Một số câu đố rắc rối đòi hỏi bạn phải suy nghĩ hoặc sử dụng các quy luật vật lý. Hầu hết mục tiêu trong các màn chơi đều là những nhiệm vụ thông thường như tìm nút ấn để mở cửa, thỉnh thoảng là tìm đòn bẩy theo kiểu tương tác vật lý. Những câu đố, ban đầu tỏ ra khá thú vị, nhưng càng về sau thì càng... bình thường.

Có lẽ lý do tốt nhất nên bỏ tiền mua TimeShift là để chơi mục chiến đấu qua mạng. Cỗ máy điều khiển thời gian đủ thông minh để thực hiện những vụ nổ trong những khoảng không gian đầy người, đạn và hỏa tiễn. Đó là nét bổ sung đáng giá cho phần chơi đơn.

Các kiểu chơi deathmath, team deathmath, 1 chọi 1, cướp cờ thông thường đều có trong game, dưới dạng biến thể nhờ kiểu chơi điều khiển thời gian. Điều đòi hỏi duy nhất là bạn phải đặt bẫy kẻ địch vào đúng thời điểm trước khi họ có thể bị hạ gục. Ở chế độ chơi mạng, bạn sẽ được khám phá 2 kiểu chơi mới là King of Time và Meltdown Madness. Ngoài ra, bạn còn có thể thiết lập một số tính năng như Athletic (chạy và nhảy như một vận động viên điền kinh), One Shot One Kill (dính một phát đạn là chết), Vampire (hóa thân thành ma cà rồng)... hết sức thú vị.

THỬ TÀI BẮN SÚNG

Nếu cần cốt truyện của một game hơn là việc bắn súng cho đến khi đạt "chỉ tiêu", thì bạn sẽ cảm thấy TimeShift có "vấn đề". Và có lẽ do nhà phát triển muốn thử thách người chơi bằng những câu đố khó chịu và các nhiệm vụ, hơn là thử tài bắn súng, nên đây cũng là một game nên chơi cho biết.

MINH QUÂN

ƯU:

- Cách chơi điều khiển thời gian hay.
- Chơi mạng hấp dẫn.

KHUYẾT:

- Không quá thử thách tài bắn súng.

FANTASY WAR	
PHÁT HÀNH	Atari
PHÁT TRIỂN	Ino-Co
THỂ LOẠI	Chiến thuật theo lượt
NGÀY PHÁT HÀNH	08/11/2007
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1,5GHz/AMD 2000+, RAM 512M, VGA GeForce FX 5700/ ATI Radeon, HDD 3GB, Windows XP/Vista

Đại chiến Eolia

Thế giới Eolia đang diễn ra cuộc chiến khốc liệt. Bằng quyền năng mạnh mẽ của những người hùng, bạn sẽ giúp miền đất này trở lại yên bình, hoặc vĩnh viễn chìm trong lửa đỏ chiến tranh.

Không hẳn là một game có đồ hoạ đẹp, nhưng Fantasy War (FW) lại có một gameplay được xây dựng dựa trên thể loại chiến thuật theo lượt đầy lôi cuốn và thử thách. Hòa mình vào game, người chơi sẽ trở lại cuộc chiến giữa con người và ác quỷ.

Câu chuyện bắt đầu từ hàng trăm năm trước. Lúc bấy giờ, Eolia đã hoang tàn và hỗn loạn vì những cuộc chiến người - quỷ tàn khốc. Cuối cùng, loài người đã giành được chiến thắng nhờ có những người hùng dám hy sinh thân mình. Ngay khi cuộc chiến giữa người và quỷ kết thúc, một cuộc nội chiến nổ ra giữa những thủ lĩnh, lãnh chúa đam mê quyền lực của triều đại cũ nhằm tranh đoạt từng ngôi làng, tấc đất và chia cắt Eolia thành những vùng nhỏ. Đế chế Eolia không còn hùng mạnh như trước đã khiến cho tộc Orc sống ở phương Nam không còn kiêng nể và lập tức liên minh với tộc Goblin cùng hợp quân đánh Eolia. Trước tình thế hết sức hiểm nghèo, các lãnh chúa Eolia buộc phải liên kết với nhau, đồng thời kêu gọi sự trợ giúp của các chủng tộc khác là Elf và Dwarf.

Người dân Eolia lại một lần nữa rơi vào cảnh đau thương, mất mát. Thế là bạn, xuất hiện như người được chọn, có trọng trách dẹp tan liên minh Orc - Goblin, thu phục các lãnh chúa, thống nhất Eolia.

Tạo dựng cơ đồ

FW như một ván cờ, trong lượt đi của mình, người chơi toàn quyền tính toán, quyết định các bước đi nhưng chỉ có thể theo dõi mà không có quyền can thiệp khi đến lượt của đối thủ máy. Nếu từng chơi qua những game nổi tiếng trước đây của thể loại này như Civilization IV, Heroes of Might and Magic (Heroes), Galactic Civilizations..., bạn sẽ không mấy khó khăn khi chơi FW.

Game mở đầu khá hoành tráng, hào hùng bằng một đoạn phim ngắn thuật lại trận chiến quyết định, kết thúc cuộc chiến người - quỷ cách nay đã 600 năm. Trong đoạn phim, tướng Marcus với bộ giáp trụ

sáng loáng uy phong và mạnh mẽ đang đấu với Farrakh, quỷ vương khổng lồ trong thân thể bằng đá đang bốc cháy đỏ rực. Marcus chém chết quỷ vương nhưng rồi vị anh hùng cũng gục ngã ngay sau đó, để lại cho đời sau thanh kiếm báu có khả năng diệt quỷ và thanh đao phép chứa linh hồn Farrakh.

Trong phần chơi theo cốt truyện (campaign), người chơi được phép chọn tộc Human hay Orc; phần của liên minh Elf - Dwarf chỉ mở ra khi người chơi hoàn thành 2 tộc kia.

Cách chơi lôi cuốn

Ngay từ màn chơi đầu tiên, Wind of the steppes của bản đồ Illis, bạn có thể nhận thấy cách chơi và những hình tượng nhân vật đại diện cho một loại binh chủng của FW rất giống với Heroes. Do FW được thiết kế trên nền tảng 3D, nên bạn dễ dàng quan sát, điều khiển và quản lý các đơn vị quân hơn. Có lúc, quá nhiều quân của cả 2 phe tập trung vào một mục tiêu quan trọng khiến khu vực đó rất lộn xộn, bạn cần phải xoay chuyển góc quan sát và phóng to để chọn đúng đơn vị quân cần điều khiển.

Mỗi đơn vị quân trong FW đều có điểm mạnh - yếu riêng, đều có khả năng hấp thu kinh nghiệm và thăng cấp khi đạt đủ số điểm quy định - nâng cấp một trong 3 tính năng mới giúp tăng cường khả năng chiến đấu, phòng vệ, quan sát...

Trong các đơn vị quân, mạnh nhất là các hero vì có lượng máu khá nhiều, chịu đòn tốt, và được phép mang theo 3 đồ vật đặc biệt giúp nâng cao các chỉ số khiến những người hùng như "hổ mọc thêm cánh". Tuy nhiên, bạn đừng quá chủ quan vào sức mạnh của hero vì "mãnh hổ nan địch quần hồ".

Trong phần cốt truyện của tộc Human, ngoài nhân vật chính là Derrick, có một vài hero hỗ trợ đều là những vị tướng giỏi kiếm pháp và phép thuật. Trong số này, đặc biệt phải nhắc đến Father Dexter có những đường kiếm đầy uy lực với phép "Strike of Marcus"; năng lực pháp thuật cứu chữa nhiệm màu cho một đơn vị quân hoặc 1 nhóm quân. Trái ngược, Master Brennok lại có khả năng tấn công từ xa bằng phép thuật uy mãnh như phép sét, lửa, băng... Hai tướng phò tá, một công, một thủ hết sức nhịp nhàng đã giúp Derrick có thể đối phó với đám đông quân Orc mạnh mẽ và lỳ đòn.

Với hơn 100 đơn vị quân và 9 vị tướng (hero), các trận chiến trong FW luôn sôi động. Mỗi nhiệm vụ người chơi sẽ bị giới hạn số lượt đi; nếu hoàn thành sớm bằng số lượt đi ít nhất sẽ được thưởng cúp vàng; chậm hơn thì sẽ là cúp bạc hoặc đồng. Nếu hết số lượt cho phép mà vẫn chưa hoàn tất nhiệm vụ thì chắc chắn phải chơi lại. Đây cũng là một điểm khó đặc biệt hấp dẫn của FW.

Bên cạnh đó, người chơi không thể đoán được máy sẽ tập trung tấn công đơn vị nào cũng là điểm khó và hấp dẫn của game. Để bảo toàn lực lượng sau lượt đi của đối thủ máy, bạn nên chọn đội hình nan quạt với vòng ngoài là các đơn vị quân có khả năng phòng thủ tốt (tham khảo chỉ số hình khiên đỡ) như Royal Guards, Champions of Marcus... để bao các đơn vị quân yếu hơn như cung. Mỗi đơn vị quân trong thành sẽ được cộng thêm tối thiểu 2 điểm phòng thủ - một yếu tố quan trọng cần chú ý khi tấn công hoặc phòng thủ.

Mệt mài chinh phục

Hình ảnh trong FW không có gì đặc sắc lắm. Mặc dù game cũng hiển thị đầy đủ các hiệu ứng ánh sáng, mây mù, lửa... khi các vị tướng thi triển phép thuật nhưng nhìn chung, hình ảnh nhân vật khá thô cứng. Bù lại, game load rất nhanh. Nhạc trong game đa phần là các bài hoà tấu nhẹ nhàng, mượt mà như tăng thêm phần tỉnh táo cho người chơi. Đầu và cuối mỗi màn chơi đều có những đoạn hội thoại giữa các vị tướng về tình hình chiến trận được lồng tiếng khá tốt. Game cũng còn một số lỗi nhỏ như đôi khi bị mất hình của một vài đơn vị quân khi di chuyển, trở nên trong suốt như "tàng hình".

Bên cạnh phần chơi nhiệm vụ, FW còn cho phép bạn chơi nhanh từng nhiệm vụ trong mục Single Mission, các màn trong mục này đều là những thế trận được sắp đặt sẵn và khá hóc búa để đi đến chiến thắng. Nếu là người mới, bạn nên ghé vào mục Tutorial để học cách cầm quân cơ bản.

Game cũng hỗ trợ người chơi tranh tài qua mạng LAN và Internet. Ngoài ra, FW còn cho phép người chơi tự làm máy chủ qua mục "Hotseat" với 5 kiểu chơi khác nhau để tranh tài cùng nhóm bạn.

Kết luận

Nhìn chung, Fantasy War đáp ứng được đầy đủ nhu cầu cầm quân, khiển tướng của fan game chiến thuật theo lượt truyền thống. Nếu bạn đã từng chơi qua Heroes huyền thoại thì không nên bỏ qua Fantasy War.

ĐẶNG THANH

Ưu
Gameplay khá hay, có rất nhiều đơn vị quân, game "nhẹ"

Khuyết
Hình ảnh không được đẹp lắm, đôi khi xảy ra lỗi mất hình.

Cabal: Trải nghiệm Open Beta - hào hứng nhận quà Yamaha.

Cuối năm, trời se lạnh. Mùa đông giá lạnh đang ghé qua đất Sài Thành. Mọi người dường như chỉ muốn vùi mình trong chăn và chờ đợi những ngày lễ lớn.

Tuy nhiên, với những người chơi game, họ chẳng "ngủ đông" bao giờ. Nhất là trước những sự kiện hoành tráng, sôi nổi của Cabal – siêu game online đang có sức hút mãnh liệt, quyến rũ tất cả các game thủ được coi là khó tính nhất.

Cabal online đã không còn xa lạ với các game thủ Việt Nam. Và Cabal lại tiếp tục "hot", tưng bừng, nhộn nhịp với những sự kiện liên tục, hấp dẫn như những trận "bão tuyết" trong những ngày đầu đông.

Bạn đã thấy những chiếc Yamaha ngoài đời? Hãy vào game để xem sự khác biệt.

Để có được chiếc xe Exciter độc đáo nhất Việt Nam, ít "đụng hàng", các game thủ tham gia vào Event của Asiasoft.

* Tưng Bừng Open Beta Trúng Thưởng YAMAHA

1) Sự kiện Thử Thách Đầu Tiên:

Đối tượng: Tất cả những ID có nhân vật level 30 trở lên
Thời gian: (01/11 - 18/11)
Game thủ chỉ cần vào trang đăng ký tham gia Event, xác nhận AP và tên tài khoản, nhân vật, máy chủ.
Sau khi nhận đoạn mã may mắn, bạn chuẩn bị cho đợt rút thăm ngày 18/11/07.
Kết quả sẽ được công bố vào ngày 19/11/07.
Những phần thưởng hấp dẫn của Event này bao gồm :
- Giải đặc biệt: 1 Exciter II + 1 Cabal T-shirt
- Giải nhất: 1 Cabal T-shirt + 1 YAMAHA Astral Board X-Steelblue (trong game)
- Giải nhì: 1 Cabal T-shirt + Epaulette of Guardian + 5 (trong game)
- Giải ba: 1 Cabal T-shirt + Epaulette of Guardian + 4 (trong game)

Chú ý: 1 ID chỉ được đăng ký 1 lần với nhân vật đã chọn. Phần thưởng sẽ được chuyển vào nhân vật thông qua hệ thống Mail (L) trong game sau khi công bố giải.

Vì vậy 1 AP có thể tham gia tối đa 3 lần cho 3 ID trong AP đó.

2) Sự kiện Cơ Hội Lớn

Cơ hội sẽ dành cho tất cả mọi game thủ Cabal có ID game đăng ký từ lúc Close Beta đến hết ngày 04/01/2008.
Chú ý: ID đó phải nằm trong AP với thông tin chính xác.
Mỗi tuần, 30 ID may mắn sẽ được cập nhật lên trang web của Cabal. Lịch trình cập nhật danh sách ID như sau:

- 11:00 AM 03/11/2007: đợt 1	-	**11:00 AM 10/11/2007: đợt 2**
- 11:00 AM 17/11/2007: đợt 3	-	**11:00 AM 24/11/2007: đợt 4**
- 11:00 AM 01/12/2007: đợt 5	-	**11:00 AM 08/12/2007: đợt 6**
- 11:00 AM 15/12/2007: đợt 7	-	**11:00 AM 22/12/2007: đợt 8**
- 11:00 AM 29/12/2007: đợt 9	-	**11:00 AM 04/01/2008: đợt 10**

Sau 10 đợt, 300 ID may mắn sẽ tham gia vào buổi lễ bốc thăm tại "Đại Hội Cabal" ngày 05-01-2008. Đợt bốc thăm sẽ dựa trên thông tin trong AP của 300 ID may mắn.

Giải thưởng:
- Giải nhất: 1 Cabal T-shirt + 1 YAMAHA Astral Bike 30 ngày (trong game)
- Giải nhì: 1 Cabal T-shirt + Parrot Pet (trong game)
- Giải ba: 1 Cabal T-shirt + Vietnamese traditional gala dress (trong game).

Giải đặc biệt dành cho "VIP" của cuộc chơi là 1 Exciter II + 1 Cabal T-shirt.

Liên tục theo "Combo Event", bạn có cơ hội sở hữu chiếc máy tính Asus cao cấp, với thiết kế hiện đại, đột phá, cấu hình mạnh của Asus.

Event Asus Crafting chia 2 đợt:

Đợt 1 từ 12:00 PM ngày 02-11 đến 8:00 AM ngày 9-11 (1 tuần).
Đợt 2 từ 13:00 PM ngày 16-11 đến 8:00 AM ngày 14-12 (1 tháng).
Người chơi đánh quái để thu thập nguyên liệu và kết hợp hệ thống chế luyện của Cabal chế tạo ra chiếc máy tính Asus trong game.
Giải đặc biệt: một chiếc máy tính Asus cao cấp. Riêng đợt 2: ưu tiên 2 giải đặc biệt máy tính ASUS và những phần quà cho các game thủ kém may mắn hơn.
Tổng giải thưởng: 8 chiếc xe Exciter Yamaha và 250 triệu đồng

8 địa điểm trưng bày xe:

HÀ NỘI

Địa điểm trưng bày	Địa chỉ	Thời gian trưng bày
1. Showroom Yamaha	Số 6 Thái phiên.	29/10 - 29/11
2. Game Đạt 3	P114, D5 Thị Trấn Giảng Võ, Ba Đình.	29/10 - 29/11
3. Nét Việt	59 Hoàng Cầu, Đống Đa.	29/10 - 29/11
4. Hero 2	P105 - Khu 6b, Thị Trấn Bách Khoa,	29/10 - 29/11

TP. HỒ CHÍ MINH

Địa điểm trưng bày	Địa chỉ	Thời gian trưng bày
1.Showroom Yamaha	261 Nguyễn Văn Trỗi, Phú Nhuận	22/10 - 22/11
2. Showroom Yamaha	448 - 451 Nguyễn Tri Phương,Q.10	22/10 - 22/11
3. Tiệm Net	237 Trần Hưng Đạo Q.5	29/10 - 12/11
4. Tiệm Net	635 Điện Biên Phủ . Q.3	29/10 - 12/11

Asiasoft đang đi những bước dài, mạnh mẽ và đầy tự tin trên con đường khẳng định vị trí, tên tuổi của mình trong thị trường game online Việt Nam. Các event sẽ là cơ hội để siêu game chứng tỏ vị thế cao của mình trên thị trường hiện nay.

Hy vọng thần may mắn sẽ mỉm cười với các bạn.

CABAL ONLINE

THE REVOLUTION OF ACTION

CHƠI GAME free TRÚNG THƯỞNG

6

8

Hấp dẫn hơn, hào hứng hơn với IP Bonus Gift Code

10% EXP

10% Droprate

x3 Alz Bomb

10% CraftEXP

10% Skill EXP

Rất nhiều sự kiện chờ các bạn tham gia với nhiều phần thưởng hấp dẫn. Lịch trình dự kiến: (có thể thay đổi phù hợp từng thời điểm).

- Giữa 10-2007 đến 1-2008: Event "Cơ hội lớn" – Chiếc xe thứ nhất
- Cuối 10-2007 đến 11-2007: Event "Thử thách đầu tiên" – Chiếc xe thứ 2
- Đầu 11-2007: Event "1st ASUS Crafting" – Bộ Desktop ASUS thứ nhất
- Giữa 11-2007 đến cuối 1-2008: Event "Tưng bừng cùng @Cash" – Chiếc xe thứ 3
- Cuối 11-2007: Event "2nd ASUS Crafting" (1tháng)– Bộ Desktop ASUS thứ 2, thứ 3
- Cuối 11-2007 đến cuối 12-2007: Event "Hành trình đến Port Lux" – Chiếc xe thứ 4
- Đầu 12-2007: Event offline "Cabal khám phá và chinh phục" – Bộ Desktop ASUS thứ 4
- Cuối 12-2007 đến giữa 1-2008: Event "Trung thành với Navareth" – Chiếc xe thứ 5
- Giữa 1-2008: "Đại hội ASIASOFT tại HCM và Hà Nội"
  Chiếc xe thứ 6, 7 và Bộ Desktop ASUS thứ 5, 6
- Cuối 1-2008 đến giữa 4-2008: Event "Chiến trường bất tận" – Chiếc xe thứ 8

Các bạn theo dõi lịch trình và xem chi tiết trên website www.cabal.vn để biết thêm về thời gian và cách thức tham gia các event.

Phát hành bởi

ASIASOFT VIETNAM CO., LTD. ESTsoft

AGE of EMPIRES® III

The Asian Dynasties

Những Triều Đại Châu Á

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Nắm trong tay định mệnh của vương triều, để nó lụi tàn hay lưu danh lịch sử, tất cả đều phụ thuộc vào bạn.

Age of Empire III: The Asian Dynasties			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Microsoft Game Studios		TỐI THIỂU	
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 1,4 GHz
Ensemble Studios Big Huge Games		RAM	256MB
THỂ LOẠI			
Chiến Thuật		VGA	64MB support T&L
NGÀY PHÁT HÀNH	23/10/2007		
DUNG LƯỢNG	1 DVD	HDD	3,5GB (cần bản gốc)
ESRB	Everyone	OS	Windows XP/Vista

Hai năm về trước, phiên bản Age of Empire III (AoE III) ra đời đánh dấu bước tiến dài của sêri game chiến thuật ăn khách này. Bối cảnh game diễn ra khi bạn từng bước khám phá và chinh phục lục địa châu Mỹ. Nay các nhà phát triển AoE III đem đến cho chúng ta một luồng gió mới, phiên bản mở rộng mang tên AoF III: The Asian Dynasties (TAD).

Khám phá nét cũ và mới

Nội dung chính của phiên bản mở rộng này chỉ xoay quanh châu Á. Trong TAD, số lượng quốc gia hơi khiêm tốn so với phiên bản trước, chỉ có 3 nước: Nhật, Trung Quốc và Ấn Độ, nhưng bạn đừng vội thất vọng, vẫn còn nhiều điều thú vị khác. Các chế độ chơi vẫn như cũ gồm: chơi đơn (single), skirmish và chơi mạng (multiple). Tuy nhiên, đặc sắc nhất phải kể đến phần chơi đơn. Tạm biệt nhà thám hiểm Morgan Black, người chơi sẽ có dịp đến và khám phá những đế chế, những tập tục văn hóa cũng như lực lượng quân sự khác nhau ở vùng đất châu Á màu mỡ này.

Màn chơi đơn gồm 3 chương lớn (Act) ứng với 3 quốc gia trong game. Mỗi chương bao gồm 5 chiến dịch lớn nhỏ, tuy không nhiều nhưng số lượng nhiệm vụ (cả chính lẫn phụ) được xây dựng khá phong phú. Các chiến dịch kết nối với nhau tạo thành một câu chuyện mạch lạc và khá hấp dẫn.

Gameplay của TAD vẫn là thu thập 3 loại tài nguyên: gỗ, thức ăn và vàng; xây dựng các công trình kiến trúc, quân đội nhằm tiêu diệt đối phương hoặc thực

hiện một nhiệm vụ nào đó. Home City cung cấp cho bạn tài nguyên và binh lính, được nâng cấp qua số điểm kinh nghiệm. Tuy nhiên, Home City đã được "tút" lại, các công trình kiến trúc đậm chất châu Á. Vai trò của các anh hùng (Hero) đã tăng lên, hiệu quả trong việc hạ gục đối thủ và nâng sức mạnh chiến đấu trong một khoảng thời gian nhất định.

Các đế chế và bộ tộc được cải tiến đáng kể nhất của TAD chính là các đế chế châu Á. Các nhà phát triển đã hiện thực nền văn hóa và con người ba nước Nhật, Trung Quốc, Ấn Độ rất tốt. Từ cách ăn mặc, tập tục ăn nói, kiểu nhà, các đơn vị quân lính... đều được chăm chút tỉ mỉ và đa dạng. Tính cân bằng trong game được tính toán khá chu toàn.

Nước Nhật Bản có lực lượng bộ binh hùng mạnh với những samurai, archer thiện chiến. Một điểm đặc sắc của đế chế Nhật Bản chính là các ninja. Đơn vị này có thể làm rối loạn hàng phòng thủ của bạn một cách dễ dàng với tốc độ di chuyển nhanh và sát thương cao. Trong khi đó, 2 nước Trung Quốc và Ấn Độ lại có một lợi thế đáng gờm khác. Họ có thể tăng dân số nhanh chóng rất hiệu quả trong việc triệu tập đông đảo quân lính, thu hoạch tài nguyên và xây dựng nhà cửa. Chắc chắn bạn sẽ phải khốn đốn khi đụng độ các pháo xa của Trung Quốc, các chiến binh cưỡi voi dũng mãnh của Ấn Độ...

Có 6 bộ tộc chính trong game bao gồm tộc Sufis, Thiếu lâm (Shaolin), Zen, Udasi, Bhakti và Jesuits. Tòa lãnh sự (foreign consulate) cho phép bạn giao dịch với các nước phương tây để "mua" viện binh thông qua loại tài nguyên mới: điểm cống nộp (tribute), điểm này dựa trên sự phồn vinh của đế chế.

Việc bước sang một kỷ nguyên mới bắt buộc người chơi phải xây 3 trong 5 kì quan (wonder) của mỗi quốc gia. Mỗi kì quan có một vai trò riêng thể hiện phong cách chơi game của bạn, một đặc điểm giống các sêri AoE trước kia. Ngoài ra, TAD còn có 11 bản đồ mới cho bạn lựa chọn, trong đó đặc sắc nhất là 2 bản đồ Silk Road và Honshu, cùng các chế độ chơi mới để bạn tranh tài cùng bạn bè như King of The Hill, Regicide...

Nghe nhìn

Do được dựng hình trên nền engine sẵn có của AoE III nên đồ họa trong game vẫn rất tuyệt vời. Mặc dù chuyển động của các nhân vật còn hơi cứng, nhưng bù lại sự lộng lẫy của các tòa nhà cổ kính, nét thanh bình của đồng ruộng và làng mạc, sự vĩ đại của các kì quan cũng đủ làm bạn hài lòng. Hiệu ứng cháy nổ, các trận thủy chiến, sự sụp đổ của các tòa nhà trông thực hơn. Tốc độ khung hình ổn định hơn tuy vẫn xảy ra tình trạng giật hình khi bạn triển khai quá nhiều binh lực. Và với cấu hình đòi hỏi không quá cao, tin rằng bạn sẽ không gặp nhiều khó khăn để chiêm ngưỡng được trọn vẹn vẻ đẹp của game.

Âm thanh trong game cũng được tinh chỉnh lại. Tiếng va chạm của binh khí, tiếng nổ của súng đạn đặc biệt là tràng pháo khai hỏa đồng loạt của chiến thuyền sẽ vực dậy khí thế xông pha trận mạc của bạn. Lỗi mất tiếng đã được khắc phục, việc lồng tiếng của các nhân vật trong game được thực hiện rất tốt và chuyên nghiệp. Tuy nhiên vẫn còn một khuyết điểm game tái sử dụng quá nhiều nhạc nền của phiên bản cũ. Điều này phần nào tạo cho bạn cảm giác "nhàm" khi phải nghe đi nghe lại những khúc nhạc nền đã quá quen thuộc.

Lời kết

Tuy không có nhiều thay đổi lớn so với phiên bản trước, nhưng TAD đã hoàn thành rất tốt nhiệm vụ tái hiện các đế chế châu Á. Với hệ thống quân đội mới, nhiệm vụ hấp dẫn cộng với đồ họa đẹp và âm thanh hay, TAD là một bản mở rộng không nên bỏ qua đối với các tín đồ game chiến thuật và đặc biệt là các fan của sêri game Age of Empire nói riêng.

HOÀNG TUẤN

ƯU

- Các đế chế châu Á và hệ thống nhiệm vụ trong phần chơi đơn được thực hiện rất tốt.
- Sự trở lại của kì quan ảnh hưởng không nhỏ đến gameplay.
- Đơn vị ninja khá độc đáo.

KHUYẾT

- Cách chơi trùng lặp.
- Nhạc nền không mới, gây "nhàm".

Học Viện Pháp Thuật

Thể loại nhập vai đã có sự phát triển mạnh về số lượng từ nhiều tháng qua. Trong đó, có nhiều game tự xây dựng hướng đi mới cho mình, trong khi 1 số khác lại "xoay vòng" về những dạng trước đây trong khi cố gắng xây dựng những hình tượng mới. Hãy chơi và đánh giá xem Avencast: Rise of the Mage (Avencast) rơi vào trường hợp nào.

AVENCAST: RISE OF THE MAGE	
PHÁT HÀNH	Lighthouse
PHÁT TRIỂN	ClockStone
THỂ LOẠI	Nhập vai hành động
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	30/10/2007
ESRB	Teen
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 2,2GHz; RAM 512MB; VGA NVIDIA GeForce 5700/ATI Radeon 9700; HDD 4,4GB; Windows XP/ Vista; 1 DVD

Làm gì trong Học viện?

Trong Avencast, bạn sẽ nhập vai một cậu pháp sư nhỏ tuổi đang theo học tại Học viện pháp thuật Avencast. Cậu này chẳng quan tâm đến mấy môn học pháp thuật nhàm chán, và ngủ say sưa trong lớp. Tất nhiên là chẳng thầy giáo nào muốn có 1 học sinh vô kỷ luật đến thế. Đó là lý do tại sao cậu phải rời lớp học, dấn thân vào một đợt huấn luyện thực tế, để được phép tham dự bài thi cuối khóa...

Bắt đầu với việc chạy vòng quanh học viện, bạn bắt đầu gặp gỡ và giao tiếp với những người hướng dẫn, và kiếm điểm đánh giá từ họ để nâng mức "học lực" của mình. Những điều này cũng sẽ dạy cho bạn biết những đòn tấn công cận chiến cơ bản, cũng như dạy cách sử dụng phép thuật để bạn có thể lựa chọn con đường phù hợp cho mình.

Bạn sẽ nhận nhiều nhiệm vụ thử thách khá đa dạng, trong đó sẽ "dọn dẹp" các khu vực đầy rẫy sâu bọ và quái vật. Tùy thuộc vào từng loại quái vật trong những khu vực mở rộng của Học viện, chúng cũng sẽ sớm thách thức bạn, bằng những hình thức tấn công từ xa trước khi tiếp cận bằng những đòn cận chiến chí mạng. Trí thông minh nhân tạo của chúng cũng khá tốt, "hiểu" được cách sử dụng các vật chắn để né đòn tấn công (thông thường thì do sự di chuyển lộn xộn!), hoặc tấn công từ nhiều hướng, sẵn sàng đuổi theo mục tiêu đến tận cùng trong phạm vi tầm nhìn cho phép, chứ không bị lỗi "vướng góc cạnh" như Loki hay một số tựa game nhập vai gần đây khác.

Pháp sư chiến đấu...

"Địch thủ" đầu tiên của các tân pháp sư là... điều khiển nhân vật theo góc quay camera. Tuy có đến 3 kiểu điều khiển, nhưng không phải lúc nào chúng cũng thuận tiện

Ưu:
- Các câu đố đòi hỏi tính trí tuệ cao
- Có nhiều cách phân bổ điểm cho phép thuật và chỉ số của nhân vật.

Khuyết:
- Khó điều khiển nhân vật khi chưa quen
- Sử dụng phép thuật không thuận tiện.

cho bạn – mà bạn phải tập làm quen để tự... thích nghi. Gây khó khăn cùng với góc quay camera là cách nhắm vào mục tiêu: bạn không thể chọn chính xác mục tiêu để ra đòn, mà chỉ có thể đánh về hướng nào đó.

Là một pháp sư, hiển nhiên bạn sẽ không được trang bị tốt để đánh cận chiến, dù một trong các dạng phép là chuyên đánh tầm gần với những đòn tấn công cực mạnh bằng gậy phép, hoặc có thể dùng gậy để tấn công một số quái vật yếu. Để thi triển phép thuật, bạn cần nhấn combo các tổ hợp phím di chuyển kết hợp việc nhấn chuột đúng thời điểm (hơi rắc rối đấy). Vừa di chuyển vừa đánh đòn combo dưới góc quay camera của game khá khó chịu, nhất là khi bạn phải di chuyển liên tục tránh nhiều đòn tấn công liên tiếp từ nhiều đối thủ. Một số đòn thế đặc biệt thì "bị ép" ghép vào dãy phím tắt từ F1 đến F5, nhưng cũng chẳng giúp linh hoạt hơn.

Trong chiến đấu, nhân vật của bạn cũng sẽ thể hiện được sự khéo léo do có thể di chuyển nhanh lẹ, tránh các đòn phép "săn đuổi" của đối phương. Sự nhanh lẹ này cũng sẽ làm thay đổi phương hướng và cách thức tấn công của cả 2 bên, tất nhiên, cùng với việc sử dụng các vật chắn có sẵn, sẽ góp phần làm tính "chiến thuật chạy chỗ" của game cao hơn, thay vì chỉ biết đánh và đánh. Dĩ nhiên, nhanh chân đào thoát khỏi một cuộc chiến hội đồng là vô cùng cần thiết, nếu bạn đang bị bao vây hoặc đã gần hết máu.

Đánh đố

Nhìn dáng vẻ bên ngoài, Avencast là một game đã bị giới hạn. Bạn chỉ có thể chọn một nhân vật và các tùy chọn để tùy biến không nhiều. Khi đó, yếu tố thử thách gay go nhất không phải là những con trùm dai máu, mà là những câu đố khá thú vị mà Avencast mang đến khá thú vị, đòi hỏi phải biết cách điều khiển máy móc linh hoạt. Ví dụ, bạn sẽ tiếp cận với hệ thống định vị ánh sáng, điều khiển các gương phản chiếu để sinh ra năng lượng. Hay trước đó, bạn sẽ phải sử dụng các lò đốt để diệt 2 con quái vật băng và lửa...

Thỉnh thoảng, bạn cũng sẽ bắt gặp những câu đố mẹo. Chẳng hạn có một chiếc cầu bắc qua một miệng hố sâu, trong khi lời gợi ý "the eye is strick...". Thật ra cảnh mà bạn nhìn thấy là ảo ảnh, vì chiếc cầu kia thì lại bị gãy đoạn giữa, trong khi miệng vực được che chắn an toàn bởi một dàn lưới. Bên cạnh đó, khi lang thang trong các hầm mộ, bạn hãy chú ý ghi nhớ tên của những người quá cố, nó sẽ giúp bạn vượt qua một số cái bẫy chết người, trước khi tìm được những món đồ quý giá.

Dành cho lính mới

Avencast sẽ là một cuộc phiêu lưu vừa tầm dành cho những người mới bước vào thế giới nhập vai hành động. Còn với các tay chơi sành sõi, thì chỉ là đợt thử thách không đáng kể mà thôi.

HOÀNG KIM

Một số điểm đáng lưu ý

Về mặt trang bị, Avencast có một hệ thống trang bị tự động so sánh các chỉ số của cùng 1 món đồ. Nếu nhặt được một món đồ như trang phục (mũ, áo, quần, cầu vai...) hoặc vũ khí, bạn chỉ cần nhấn hai phím C và I để mở đồng thời cửa sổ nhân vật và cửa sổ hành trang, nhấn chuột phải lên món đồ mới để so sánh các chỉ số và chọn lựa món đồ có tính năng phù hợp hơn. Và chỉ cần thêm 1 cú nhấn chuột trái là món đồ tự động thay thế. Rất tiện lợi.

Nếu bạn chết, nghĩa là sẽ bị "game over", cho đến khi bạn load lại từ một vị trí đã save trước đó. Đó là hướng mà đã có rất nhiều game thực hiện như vậy. Do đó, điều cần thiết là phải save và save game thường xuyên. Bạn có thể save game tại bất kỳ vị trí nào và bất kỳ vào thời điểm nào khi đang thực hiện chuyến phiêu lưu. Bắt đầu một cảnh chơi – save. Đánh bại đám quái vật đầu tiên – save. Nếu không save? Thì trong trường hợp nhân vật chết, bạn sẽ phải "cắn răng" thực hiện lại các phần đã chơi.

Hãy chú ý đến cấp độ của mình, học những phép thuật mạnh mới phù hợp với cấp độ. Mặt khác, bạn cũng có thể dồn điểm vào Mana và Soul, đồng thời chỉ học 1 phép tầm xa đánh lan duy nhất (như Wave of Power, phím tắt là F1, và 2 phép nâng cấp của nó) để tạo sức sát thương mạnh và tác động lên nhiều đối tượng cùng một lúc. Dĩ nhiên, nếu sơ ý để trúng đòn nhiều thì nhân vật sẽ dễ chết vì lượng máu quá ít. Với cách xây dựng nhân vật kiểu này, bạn sẽ cần trang bị đồ hỗ trợ tốc độ di chuyển (+ movement) để chạy nhanh hơn!

Đồ họa thì không có gì xuất sắc, nhưng nhìn chung vẫn đạt yêu cầu, và điều quan trọng hơn cả là yêu cầu cấu hình máy tính không cao, ít bị giật hình trong khi chơi. Các hiệu ứng ánh sáng của phép thuật, môi trường và chuyển động của nhân vật ở vào mức đủ chấp nhận. Phần âm thanh thì cũng chưa hấp dẫn người chơi. Mỗi khi nhân vật bị quái vật "chú ý" đến, sẽ có một làn điệu "hùng hổ" vang lên báo động cho bạn chuẩn bị. Chạy thôi!

PRO SOCCER EVOLUTION	
PHÁT HÀNH	Konami
PHÁT TRIỂN	Konami
THỂ LOẠI	Thể thao
NGÀY PHÁT HÀNH	26/10/2007
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH	Pentium 4 3GHz / AMD Athlon 64, RAM 1GB, VGA 256 MB và Pixel Shader 3.0, HDD 6,5 GB, Windows XP

MÙA GIẢI ĐỘT PHÁ

PES 2008

PRO EVOLUTION SOCCER™

Sêri game bóng đá Pro Soccer Evolution đã bước sang trang mới với Pro Soccer Evolution 2008 (PES 08 phiên bản thứ 7) và đây là lần thứ 4 các game thủ "chuột và bàn phím" có dịp thưởng thức tuyệt phẩm này trên hệ máy PC.

Quy luật 1

Không dừng lại

Tận dụng sức mạnh của công nghệ di động trong từng khoảnh khắc của cuộc sống. Trong thế giới kỹ thuật số năng động, ưu thế này có thể biến bạn thành kẻ mạnh, hoặc là kẻ yếu. Trong thế giới thật, bạn hãy chọn công nghệ đỉnh cao của AMD để trải nghiệm hiệu quả tuyệt vời của hình ảnh 3D và độ phân giải màn hình tối ưu, giúp bạn thành cao thủ trong bất cứ trò chơi nào, bất cứ ở đâu và trong thời điểm nào:

- Hội tụ các công nghệ vượt trội: bộ vi xử lý nhân kép AMD64 mạnh mẽ kết hợp cùng các kỹ thuật đồ hoạ tiên tiến nhất mang đến cho bạn cảm giác ưu việt như thật trong bất kỳ trò chơi nào
- Tích hợp các ưu thế tuyệt vời về hình ảnh với một mức giá hợp lý

Công nghệ AMD64 luôn cùng bạn tiến bước. Vì trong bất kỳ trò chơi nào, dừng lại không di chuyển sẽ bị kết thúc nhanh chóng.

Để tham khảo thêm thông tin về các sản phẩm khác của AMD, vui lòng truy cập trang web: www.amd.com
Liên hệ các vấn đề về kỹ thuật, vui lòng email đến: tech.support@amd.com

AMD Smarter Choice

AMD 64 Athlon X2

Bản quyền thuộc về công ty Advanced Micro Devices. Tên AMD, logo AMD hình mũi tên, tên AMD Athlon and các yếu tố khác là nhãn hiệu đã được đăng ký bởi công ty Advanced Micro Devices. Các tên gọi khác chỉ nhằm phục vụ mục đích thông tin và có thể là nhãn hiệu được đăng ký bởi các công ty khác. Để biết thêm thông tin, vui lòng truy cập trang web www.amd.com

Silicom Group
Phòng 980, lầu 9
Zen Plaza, 54-56 Nguyễn Trãi
Quận 1, Tp. Hồ Chí Minh
Tel: 08 9433606

Cty An Lộc
543/72 Nguyễn Đình Chiểu
Quận 3, Tp. Hồ Chí Minh
Tel: 08 8321130

Cty An Nhất
222 Nguyễn Thị Minh Khai
Quận 3, Tp. Hồ Chí Minh
tel: 848 9305044

PES08 đã được người hâm mộ chờ đón từ khi các bản demo của nó xuất hiện trong các hội chợ nổi tiếng thế giới về game, trước khi game được đồng loạt phát hành trên các hệ máy PC, PS2, PS3 và X360 vào ngày 26/10. Konami đã không làm cho người hâm mộ trên hệ PC thất vọng khi bản PES 08 xuất hiện vào cuối tháng 10 và chúng ta đã có dịp bước vào "bữa tiệc" bóng đá thịnh soạn mà đầu bếp Konami đã cất công chuẩn bị rất chu đáo.

MÙA BÓNG THẬT SỰ MỚI

Đập vào mắt người chơi cái nhìn đầu tiên về PES 08 là hệ thống menu chính hết sức hiện đại và khi nhấn nút lên xuống, chúng sẽ thay đổi tương ứng với các chức năng hiện hành. Đi sâu vào trò chơi, giao diện của các menu và hình nền được thiết kế bằng màu xanh đen với các logo, icon có độ bóng cao nhìn rất hiện đại. Phần thể hiện trang phục thi đấu của hai đội trước khi vào trận cũng thay đổi từ 2D sang 3D sống động. Khi bạn tạm dừng trận đấu, một màn hình phụ sẽ cho ta thấy hình ảnh của các cầu thủ dự bị, huấn luyện viên và các cổ động viên. Có thể nói, chơi PES 08 cho ta cảm giác như là đang sử dụng hệ điều hành Windows Vista vậy!

Bản PES 08 trên PC được chuyển thể từ X360, chính vì vậy bạn có thể thấy hình ảnh chiếc cần điều khiển là của Xbox, các chỉ dẫn nút bấm trong PES 08 vì vậy cũng trở thành X, Y, A, B. Tính năng PES Shop cũng đã biến mất, thay vào đó nếu bạn hoàn thành được một số mục tiêu nhất định thì sẽ unlock được các chức năng bị khoá.

Master League, một trong những chức năng chơi quan trọng nhất của PES cũng có thêm nhiều cải tiến rất hấp dẫn. Đầu tiên là tính năng League Information cung cấp thông tin bên lề về các cầu thủ, cổ động viên... kèm theo là các hình ảnh sống động tạo cho người chơi một cảm giác rất lý thú. Ở mục chơi này, PES 08 giới thiệu 2 chỉ số mới là Team Popularity (TP) và Player Popularity (PP), để đánh giá sự nổi tiếng của CLB và cầu thủ. Các cầu thủ tuỳ thuộc vào PP sẽ nhận được nhiều sự chào mời từ các đội bóng khác, còn đội bóng phải cần có TP cao mới có thể kí hợp đồng với "siêu sao".

PES 08 bổ sung một khả năng mới cho các đối thủ máy, đó chính là Team Vision. Với khả năng này, đối phương sẽ học cách "bắt bài" lối đá của bạn qua các trận đấu. Vì vậy, bạn đừng ngạc nhiên khi thấy đối thủ của mình ngày càng "rắn mặt" hơn nhé.

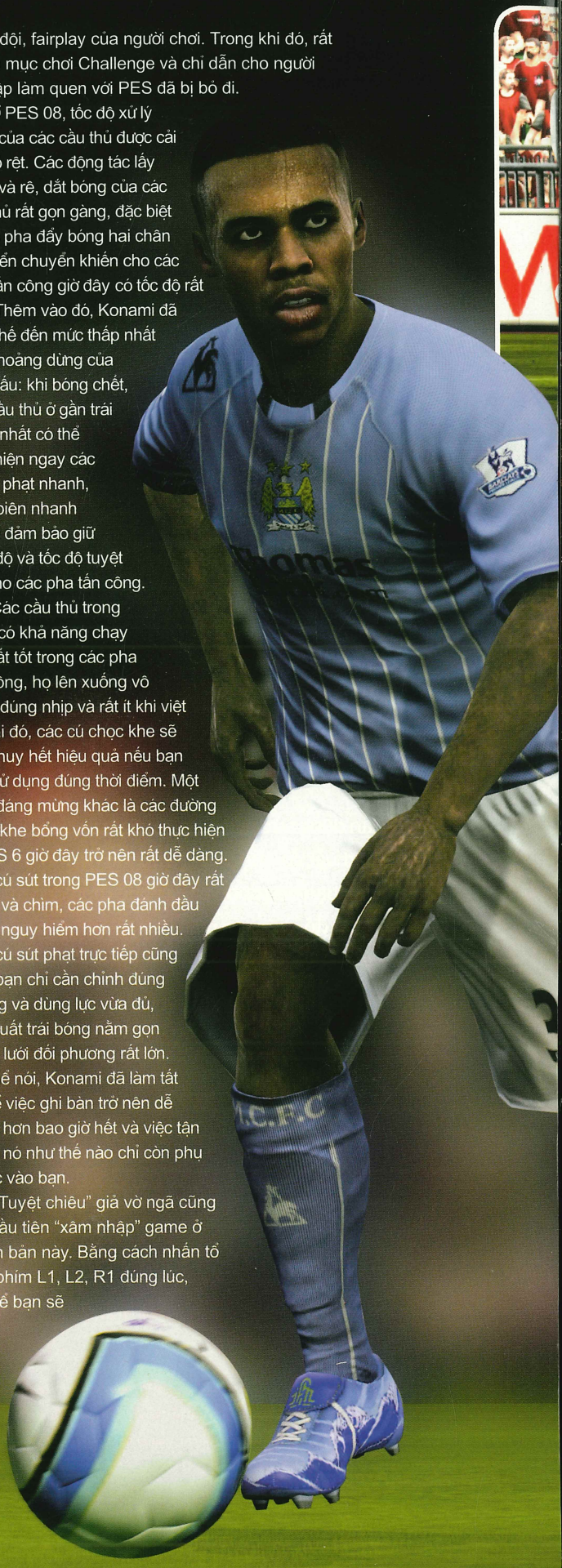
ĐÁ HAY, ĐÁ NHANH

PES 08 bổ sung cho người chơi tính năng mới là Track Record. Tại đây, PES 08 thống kê lại các kết quả mà người dùng đạt kiện từ số trận thắng, hoà, bại; số cú sút; số lỗi đã phạm... qua đó chấm điểm khả năng phòng thủ, tấn công, tính đồng đội, fairplay của người chơi. Trong khi đó, rất tiếc là mục chơi Challenge và chỉ dẫn cho người mới tập làm quen với PES đã bị bỏ đi.

Ở PES 08, tốc độ xử lý bóng của các cầu thủ được cải tiến rõ rệt. Các động tác lấy bóng và rê, dắt bóng của các cầu thủ rất gọn gàng, đặc biệt là các pha đẩy bóng hai chân rất uyển chuyển khiến cho các pha tấn công giờ đây có tốc độ rất cao. Thêm vào đó, Konami đã hạn chế đến mức thấp nhất các khoảng dừng của trận đấu: khi bóng chết, các cầu thủ ở gần trái bóng nhất có thể thực hiện ngay các cú đá phạt nhanh, ném biên nhanh nhằm đảm bảo giữ nhịp độ và tốc độ tuyệt đối cho các pha tấn công.

Các cầu thủ trong PES có khả năng chạy chỗ rất tốt trong các pha tấn công, họ lên xuống vô cùng đúng nhịp và rất ít khi việt vị. Khi đó, các cú chọc khe sẽ phát huy hết hiệu quả nếu bạn biết sử dụng đúng thời điểm. Một điều đáng mừng khác là các đường chọc khe bổng vốn rất khó thực hiện ở PES 6 giờ đây trở nên rất dễ dàng. Các cú sút trong PES 08 giờ đây rất căng và chìm, các pha đánh đầu cũng nguy hiểm hơn rất nhiều. Các cú sút phạt trực tiếp cũng vậy, bạn chỉ cần chỉnh đúng hướng và dùng lực vừa đủ, xác suất trái bóng nằm gọn trong lưới đối phương rất lớn. Có thể nói, Konami đã làm tất cả để việc ghi bàn trở nên dễ dàng hơn bao giờ hết và việc tận dụng nó như thế nào chỉ còn phụ thuộc vào bạn.

"Tuyệt chiêu" giả vờ ngã cũng lần đầu tiên "xâm nhập" game ở phiên bản này. Bằng cách nhấn tổ hợp phím L1, L2, R1 đúng lúc, có thể bạn sẽ



kiếm cho đội mình quả phạt đền quí giá. Tuy nhiên "đi đêm có ngày gặp ma", bạn sẽ phải chấp nhận thẻ phạt nếu bị phát hiện. Trọng tài trong PES 08 xử lý khá nghiêm khắc với những pha phạm lỗi và sẵn sàng rút thẻ. Tuy nhiên, họ vẫn thỉnh thoảng mắc sai lầm, nhất là khi bị che khuất tầm nhìn.

CUỒNG NHIỆT, TƯƠI ĐẸP

Bản PC có 3 mức thiết lập đồ hoạ và ở mức thiết lập cao nhất (chất lượng tương đương với các bản cho PS3 và X360), PES 08 yêu cầu máy tính của bạn phải có card đồ hoạ hỗ trợ Pixel Shader 3.0 và ít nhất 256MB bộ nhớ. Khi thử nghiệm với cấu hình đề nghị của Konami các trận đấu rất mượt, nhưng hiện tượng giảm khung hình xuất hiện tại các đoạn quay chậm và đoạn cắt cảnh. Xem ra PES 08 quả là khó xơi đối với "con nhà nghèo". Các cầu thủ trong PES 08 được dựng rất chi tiết và giống thật. Đặc biệt có vẻ thon, gọn hơn các phiên bản trước, khiến bạn dễ dàng nhận ra cái tướng cao "lòng không" của Rio Ferdinand hay thân hình "hộ pháp" của chàng Adriano. Tư thế chạy của các thủ trong PES 08 cũng thay đổi, trông rất giống trong FIFA: tay vung nhanh và chân nhấc lên cao khi bứt phá tốc độ.

Phiên bản PES 08 cũng đánh dấu sự thay đổi lớn với sự xuất hiện lần đầu tiên của một nhân vật hết sức quan trọng là trọng tài biên với cây cờ phất phới trên tay. Ngoài ra, những ông "vua sân cỏ" này có thể chỉ tay, phất cờ, thổi còi... thay vì chỉ "làm cảnh" như trước đây. Góc sút phạt trực tiếp và đá phạt penalty đã được thay đổi, xa hơn và bao quát hơn, tuy nhiên góc bắt phạt đền lại từ phía góc trái, sau thủ môn, trông hơi "kỳ cục". Một điểm trừ nữa về đồ họa chính là việc Konami vẫn chưa thể mua bản quyền của tất cả đội bóng xuất hiện trong trò chơi nên có rất nhiều đội bóng, các cầu thủ đã phải đổi tên "bất đắc dĩ". Tuy nhiên, phải công nhận rằng PES 08 là game bóng đá có đồ hoạ tốt nhất hiện nay.

PES 08 là phiên bản có nhiều cải tiến về mặt âm thanh nhất so với các phiên bản trước. Âm nhạc đa dạng hơn các phiên bản cũ với rock, techno, rap... và bạn có thể chọn các bài nhạc ưa thích bằng tính năng User Playlist trong mục Gallery. Tuy nhiên một số bài nhạc hơi khó nghe, thua xa các bản EAtrax của đối thủ FIFA.

Âm thanh trong trận đấu cũng được cải tiến rất đáng khen: tiếng cổ vũ của khán giả rất đa dạng như tiếng vỗ tay, tiếng la ó, huýt sáo, ca hát; âm thanh của quả bóng khi cầu thủ cú sút, khi chạm khung thành... mọi thứ đều rất tỉ mỉ, thực tế. Các cầu thủ cũng lần đầu tiên được cất tiếng nói: họ sẽ la lên khi bị va chạm, yêu cầu đồng đội chuyền bóng và than phiền với các trọng tài. Tựu chung, PES 08 xứng đáng là bản PES có âm thanh hay nhất từ trước đến nay.

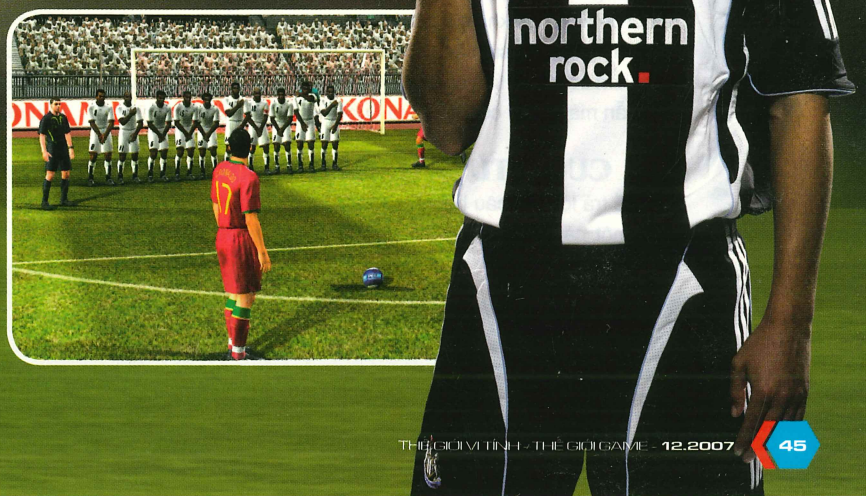
Trí thông minh của các đội bóng do máy điều khiển đã được cải tiến từ phiên bản trước nên rất đáng để người chơi lưu ý. Máy có khả năng tấn công tổng lực rất tốt, thông thường khi một cầu thủ máy chuyền bóng, anh ta sẽ tiếp tục chạy chỗ lên phía trên để phối hợp tiếp chứ không dừng lại như trước đây, thêm vào đó là khả năng chọc khe rất lợi hại. Khả năng đi bóng đột phá của máy cũng rất nguy hiểm, nhất là khi bạn phải đối đầu với các cầu thủ như Robinho, Kaka hay Ronaldinho... máy thường đi bóng rất khó chịu và nếu không cẩn thận, có thể bạn sẽ phải "khóc hận". Về khả năng phòng thủ, máy bắt người khá chặt và bọc lót kỹ; đặc biệt là tại khu vực vòng cấm địa, bạn có rất ít cơ hội để rảnh chân sút bóng nhưng lại thường xuyên bị truy cản rất quyết liệt.

Tuy nhiên, rất tiếc khả năng dứt điểm của máy thường không tốt và rất hay bỏ lỡ những cơ hội mười mươi. Thêm vào đó, các hậu vệ nhiều lần đi bóng "hớ hênh" trên phần sân nhà, xử lý bóng không dứt khoát trong khu cấm địa để người chơi có thể dễ dàng cướp bóng mà hậu quả thì chắc là bạn đã đoán được.

CÒI KHAI CUỘC VANG VANG

Có thể nói với những cải tiến về lối chơi, đồ hoạ và AI, PES 08 thực sự là một trò chơi rất tuyệt vời đặc biệt là với những fan cuồng nhiệt của bộ môn túc cầu. Mặc dù vẫn còn những thứ chưa hoàn chỉnh, tuy nhiên những gì mà PES 08 đã làm được rất đáng hoan nghênh và Konami một lần nữa lại khẳng định tên tuổi của mình trong dòng game bóng đá. Mùa bóng mới của PES đã bắt đầu, bạn đã sẵn sàng để vào cuộc chưa?

QUỐC THOẠI



BẢN SÔ-NÁT VĨNH HẰNG

Cốt truyện nhân văn, cách chơi hấp dẫn, đồ họa vượt bậc và nhạc nền được đảm nhận bởi những con người tài ba... Chừng đó yếu tố cũng đủ đưa Eternal Sonata thành một trong những game nhập vai xuất sắc nhất của năm nay.

Câu chuyện bắt đầu vào ngày 17/10/1849, khi nhạc sĩ thiên tài Frédéric Chopin đang trải qua những giờ phút cuối cùng vì căn bệnh lao khi mới 39 tuổi. Trong 3 giờ cuối cùng của đời mình, Chopin chìm vào một thế giới xa lạ, thế giới chỉ tồn tại trong giấc mơ của người nhạc sĩ này. Gặp gỡ Polka, Allegretto, Beat và những người bạn khác, Chopin lao vào một cuộc phiêu lưu xoay quanh số phận của những con người ở đây. Và cuộc dạo chơi trong giai điệu vĩnh hằng đã bắt đầu...

Với bối cảnh là câu chuyện về một người nhạc sĩ, ban đầu nhiều game thủ lầm tưởng đây sẽ là một game thuộc thể loại âm nhạc như Dance Dance Revolution hay Guitar Hero. Vì thế khi nghe Namco Bandai tiết lộ kế hoạch phát hành Eternal Sonata (ES) như một game nhập vai với cốt truyện trên, nhiều người đã nghi ngờ khả năng thành công của sự kết hợp này. ES chính thức ra mắt, sự thành công của nó đánh tan mọi hoài nghi và chiếm trọn cảm tình của rất nhiều người, trở thành một game hấp dẫn mà khó ai có thể dứt ra được nếu chưa hoàn thành.

LÔI CUỐN TỪ ĐẦU ĐẾN CUỐI

Để trả lời cho câu hỏi tại sao ES lại cuốn hút người người chơi một cách mãnh liệt không thể không nhắc đến những nét độc đáo mà Tri-Crescendo đã đưa vào trong cách chơi. Không có bất kỳ trận đấu ngẫu nhiên nào, tất cả quái vật đều hiển thị trên màn hình và bạn có thể lựa chọn tấn công hoặc né tránh tùy thích. Nếu khéo léo tiếp cận đối thủ từ phía sau thì khi bắt đầu, bạn còn được lợi thế tấn công trước.

ETERNAL SONATA

PHÁT HÀNH	Namco Bandai
PHÁT TRIỂN	Tri-Crescendo
THỂ LOẠI	Nhập Vai
HỆ MÁY	Xbox 360
NGÀY PHÁT HÀNH	08/11/2007
ESRB	Teen

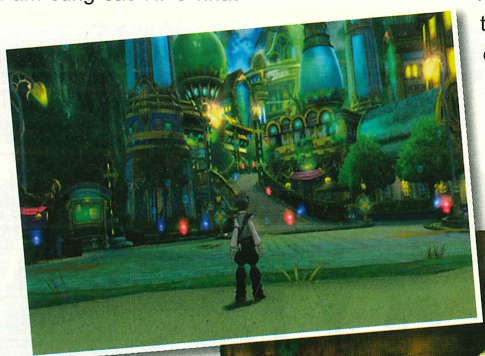
Trên lý thuyết, ES là một game nhập vai theo lượt (turn-based) nhưng các nhà phát triển đã khéo léo lồng vào yếu tố thời gian gian thực (real-time) tạo thành một cách chơi đầy sáng tạo. Khi trận đấu diễn ra, các nhân vật sẽ hành động khi đến lượt và thanh thời gian hành động (Action Gauge) của nhân vật đó giảm dần về 0 (tiếp cận mục tiêu, tấn công phải thực hiện trong khoảng thời gian này). Bên cạnh các đòn tấn công thông thường, các nhân vật còn có hệ thống tuyệt chiêu riêng cực kỳ hữu dụng; ngoài

ra còn có các chiêu giúp hồi phục HP cho mình và đồng đội. Tuy nhiên, việc lạm dụng tuyệt chiêu sẽ không đem lại kết quả tốt vì hiệu quả của chúng đã được qui định bằng chỉ số Echoes và khi một nhân vật sử dụng tuyệt chiêu thì số Echoes sẽ trở về 0. Echoes càng cao thì sức công phá càng mạnh nên bạn phải tính toán khi chọn, xây dựng đội hình chính của mình gồm 3 nhân vật từ 10 nhân vật khác nhau. Khôn ngoan nhất là nên có những nhân vật mà tốc độ ra đòn nhanh để dễ "build" chỉ số Echoes cao, kết hợp sử dụng nhân vật có chiêu tấn công mạnh, hấp thụ số Echoes này để kết thúc đối thủ. Game còn cho phép bạn dùng chế độ đỡ đòn qua phím B nhằm giảm thiểu đòn tấn công của đối thủ. Chú ý nhé, phải nhấn đúng thời điểm thì mới kích hoạt được!

Các trận đánh trong ES còn bị chi phối mạnh mẽ bởi hệ thống "ánh sáng và bóng tối" (dark and light). Mỗi nhân vật đều có 2 hệ thống tuyệt chiêu riêng biệt mà chỉ có thể thi triển trong vùng đất tương ứng. Trên bản đồ trong các trận chiến, có những khu vực được chiếu sáng và những khu vực bóng râm, tùy theo bạn đang đứng ở đâu mà sẽ thực hiện được chiêu thức tương ứng. Nếu nhân vật của bạn có tuyệt chiêu mang thuộc tính bóng tối mạnh thì nên tiếp cận đối phương từ trong bóng râm hoặc lợi dụng chính cái bóng của đối phương để để tấn công hiệu quả. Kể cả các quái vật cũng bị hệ thống này chi phối. Một yếu tố lạ mà hay hơn những game nhập vai trước đây của ES.

Để tăng thêm tính thử thách, Tri-Crescendo đưa vào hệ thống Party Level. Theo diễn tiến của game, càng về sau Party Level sẽ tăng dần tương ứng với độ khó của trò chơi cũng tăng theo. Nếu như ban đầu, bạn có thể di chuyển thoải mái mà không ảnh hưởng đến thanh thời gian hành động thì về sau, khi bạn di chuyển là thanh hành động bắt đầu giảm ngay. Thời lượng của thanh hành động cũng bị rút ngắn và thời gian suy nghĩ trước trận đấu cũng bị giới hạn. Bạn phải suy nghĩ và hành động ngày càng nhanh và chính xác hơn.

Các mini-game trong ES chủ yếu là truy tìm các giai điệu khác nhau dùng để phối âm cùng các NPC nhất định trong game. Sẽ có điểm số đánh giá và nếu kết quả tốt, người chơi có cơ hội nhận được những vật phẩm hiếm và mở khoá điểm thưởng trong game.



TÁC PHẨM NGHỆ THUẬT

Thật không ngoa khi nói ES cũng thấm đẫm tính nghệ thuật như chính những tác phẩm của nhạc sĩ Chopin. Từ cách xây dựng câu chuyện, cho đến màn trình diễn đầy ấn tượng về đồ hoạ và âm thanh đã hoàn toàn "hút hồn" các game thủ.

Cách xây dựng cốt truyện độc đáo khi ban đầu gồm 2 mạch truyện song song tưởng chừng không quan hệ nhưng rồi lại giao nhau tạo thành câu chuyện hoàn chỉnh, ES đã tạo được sự thích thú cho người chơi khi mới vừa bắt đầu. Thủ pháp này còn được sử dụng lại khi một số đoạn trong game được chia làm nhiều mạch truyện nhỏ song song giúp bạn có cơ hội cảm nhận được toàn bộ câu chuyện dưới các góc nhìn khác nhau. Toàn bộ câu chuyện là một bài học về những con người dũng cảm đương đầu với cái ác đem lại cuộc sống tươi đẹp hơn cho mọi người, xen lẫn những tâm tư, tình cảm của Chopin ở những giây phút cuối cùng đã cuốn hút và khiến người chơi chiêm nghiệm lại cho đến tận cuối game. Chỉ có thể phàn nàn ES ở một điểm là toàn bộ trò chơi hơi ngắn, có thể hoàn thành trong vòng 20-30 giờ và hơi ít các nhiệm vụ phụ.

Phong cách thiết kế đồ hoạ theo kiểu cel-shading không phải là mới mẽ với những game nhập vai Nhật Bản nhưng qua ES nó đã được đẩy lên một tầm cao mới, phát huy sức mạnh của máy X360. Trang phục của các nhân vật được thiết kế theo phong cách châu Âu thế kỷ 19 nhưng đã có nhiều cải tiến trở nên rất đẹp mắt. Từng nhân vật được thiết kế có cá tính và cử chỉ, nét mặt trong các đoạn cắt cảnh biểu lộ cảm xúc rất chân thật. Thế giới trong mơ của Chopin được thiết kế với tông màu tươi sáng, đẹp và rất hài hoà. Bầu trời, những đám mây và các tia nắng mang nét đẹp

tinh tế hay mặt nước lung linh và các bãi cỏ xanh mát được thể hiện ấn tượng ở độ phân giải cao của HDTV. Các đoạn cắt cảnh dù được dựng bằng chính engine của game hay là các đoạn FMV cũng đều thể hiện được sự chăm chút của Tri-Crescendo với đứa con tinh thần của mình. Những trường đoạn như Chopin và Polka trên cánh đồng hoa ở làng Tenuto đêm đầu tiên có thể làm bạn ngất ngây vì vẻ đẹp mê hồn của nó.

Vốn lấy cảm hứng từ cuộc đời của nhạc sĩ Chopin nên âm thanh trong ES cũng đem lại những ấn tượng mạnh không kém đồ họa. Đóng vai trò chủ yếu trong việc sáng tác nhạc nền của ES là Motoi Sakuraba, nhà soạn nhạc lừng danh với cả gia tài nhạc nền đồ sộ cho rất nhiều game, trong đó có cả những tên tuổi nổi tiếng như xêri Tales, Valkyrie Profile và Star Ocean. Ngoài những đoạn nhạc game khi trầm khi bổng, người chơi còn được thả hồn trong tiếng dương cầm du dương, quyến rũ. Những tác phẩm kinh điển của Chopin sống động kỳ lạ qua tiếng đàn điêu luyện của nghệ sĩ dương cầm Stanislav Bunin, người đã đoạt rất nhiều giải thưởng âm nhạc quốc tế, trong đó có cả huy chương vàng cuộc thi International Frédéric Chopin Competition khi mới 19 tuổi. Cũng không thể bỏ qua phần lồng tiếng rất có "hồn" cùng với nét biểu cảm đã làm từng nhân vật rất có sinh khí .

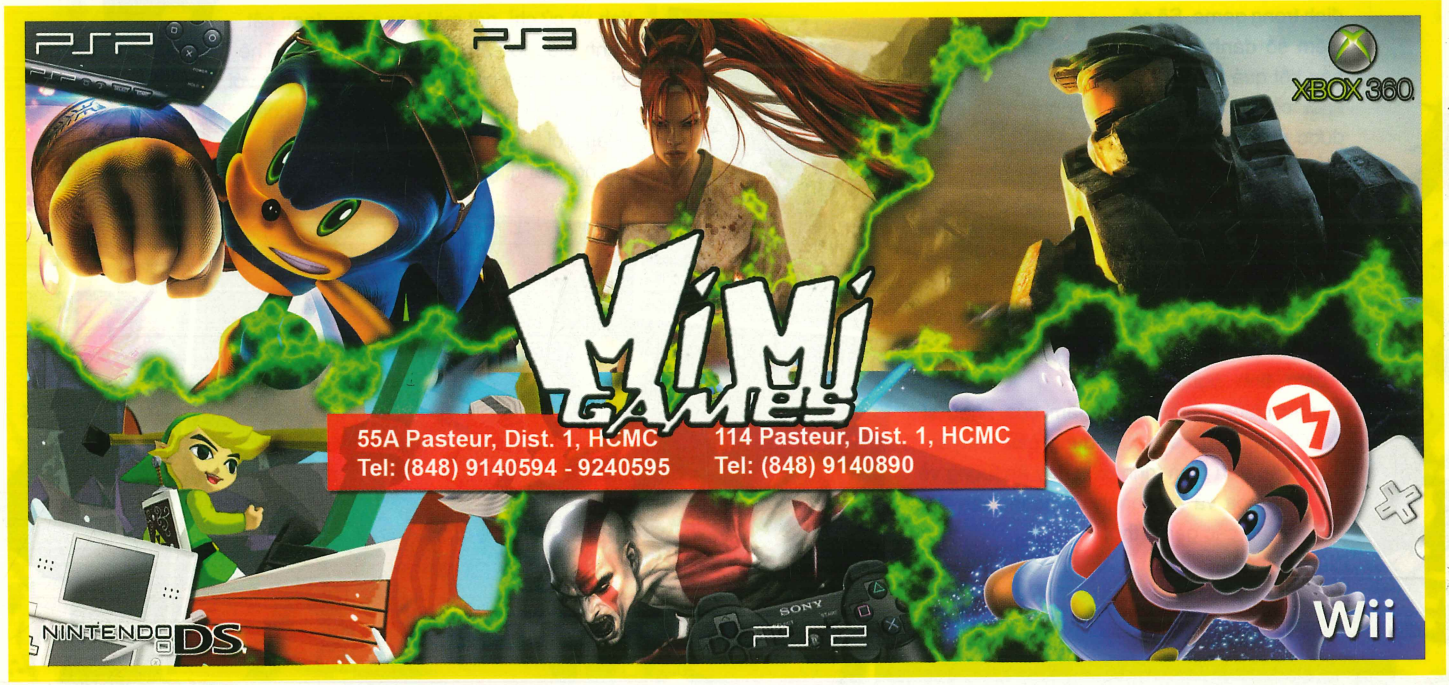
GIAI ĐIỆU VĨNH HẰNG

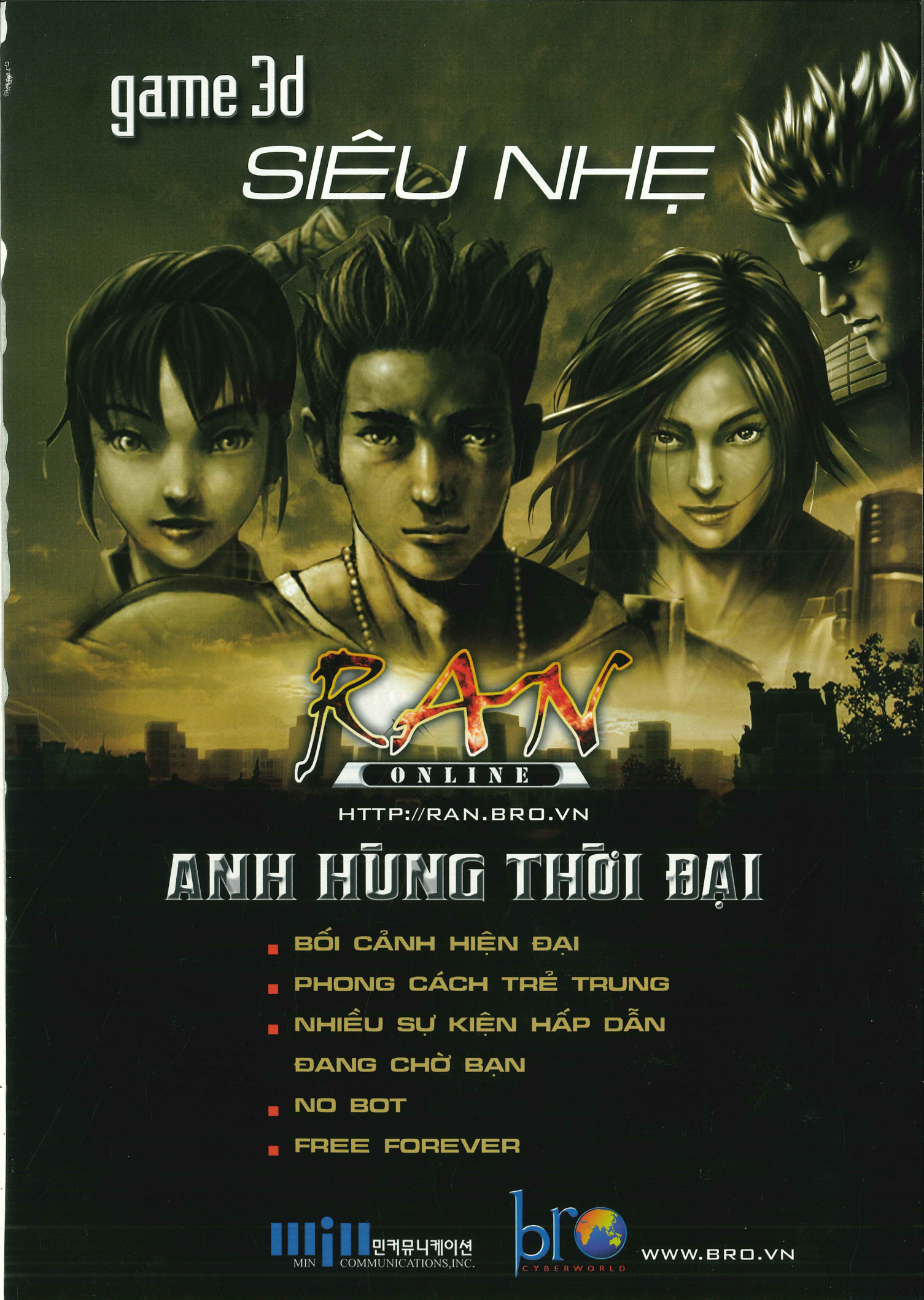
Trò chơi đã kết thúc nhưng những cảm xúc sâu lắng từ ES vẫn cứ mãi xao xuyến trong lòng người chơi. Nốt nhạc cuối cùng của bản sô-nát vĩnh hằng đã chìm vào hư không nhưng dư âm của nó vẫn còn vang mãi trong con tim của mọi người, bất tử với thời gian giống như những kiệt tác của người nhạc sĩ thiên tài mà game đề cập đến, Frédéric Chopin.

XUÂN QUANG

ƯU
- Cốt truyện đầy tính nhân văn.
- Cách chơi hấp dẫn.
- Đồ hoạ và âm thanh hút hồn.

KHUYẾT
- Game hơi ngắn, có thể hoàn thành trong 20-30 giờ.




game 3d
SIÊU NHẸ
RAN
ONLINE
HTTP://RAN.BRO.VN
ANH HÙNG THỜI ĐẠI
BỐI CẢNH HIỆN ĐẠI
PHONG CÁCH TRẺ TRUNG
NHIỀU SỰ KIỆN HẤP DẪN ĐANG CHỜ BẠN
NO BOT
FREE FOREVER
MIN 민커뮤니케이션 COMMUNICATIONS,INC.
bro CYBERWORLD
WWW.BRO.VN

ACE COMBAT® 6
Fires of Liberation
NHIỆT HUYẾT HÒA BÌNH

ACE COMBAT 6 FIRES OF LIBERATION	
PHÁT HÀNH	Bandai Namco Games Americ
PHÁT TRIỂN	Bandai Namco Games
THỂ LOẠI	Mô phỏng
HỆ MÁY	Xbox 360
NGÀY PHÁT HÀNH	23/10/2007
ESRB	Teen

Thể loại mô phỏng bay luôn là một trong những thể loại game "khó xơi" và kén người chơi nhất. Tuy nhiên, không phải game nào thuộc thể loại này cũng bắt người chơi phải thực hiện hàng loạt thao tác phức tạp, để mắt đến hàng tá loại đồng hồ khác nhau trong buồng lái khi điều khiển máy bay. Một trong những game lái máy bay thuộc loại dễ chơi nhất và cũng nổi tiếng nhất, chính là loạt game Ace Combat của hãng Namco (nay là Bandai Namco Games). Phiên bản thứ 6 của dòng game vừa ra mắt và trái với truyền thống dành cho các hệ máy của Sony của các phiên bản trước, lần này Ace Combat 6 chỉ "hạ cánh" trên Xbox 360.

DỄ NHƯ... ĂN KẸO

Về cơ bản, Ace Combat 6, cũng như những phiên bản trước, là một game hành động/mô phỏng lái máy bay với bối cảnh thế giới hiện đại. Tuy nhiên, như đã nói, đây là loạt game thuộc loại dễ chơi nhất trong thể loại game mô phỏng lái máy bay. Cho dù bạn chưa từng làm quen với thể loại này, cam đoan bạn sẽ không mất nhiều thời gian để làm quen với cách điều khiển máy bay đâu. Này nhé, bạn chỉ cần sử dụng cần analog trái để xoay và chuyển hướng máy bay, cò phải và cò trái đảm nhiệm việc tăng và giảm tốc, còn hai nút "vai" (LB và RB) có nhiệm vụ bẻ cánh đuôi, giúp điều khiển hướng mũi máy bay. Nghe thì có vẻ nhiều thao tác đấy, nhưng bạn sẽ nhanh chóng nắm bắt được ngay và rồi "lái" máy bay đúng hướng mình muốn, tăng hay giảm tốc khi cần thiết, thế là ổn. Thông số đồng hồ duy nhất bạn cần chú ý là đồng hồ độ cao, nhưng thật ra, chỉ cần nhìn quang cảnh xung quanh là có thể biết được mình có ở độ cao an toàn hay không. Game thậm chí cũng không yêu cầu bạn phải cất cánh/hạ cánh trong các nhiệm vụ. Tuy nhiên, thi thoảng, bạn cũng có thể cần hạ cánh để tiếp tế thêm vũ khí. Quá trình này cũng diễn ra hết sức đơn giản, lại được hướng dẫn cụ thể những gì cần làm, hướng và độ cao có thích hợp để hạ cánh hay không. Tuy nhiên,

nếu cảm thấy quá phức tạp, thôi thì khỏi động chân, động tay mà "nhờ" game thực hiện tự động luôn cho gọn!

SỨC CHIẾN ĐẤU MẠNH MẼ

Như vậy, việc điều khiển trong game chỉ gói gọn trong việc điều khiển máy bay trên không trung và cùng đồng đội chiến đấu chống lại đối phương, trên trời hay trên mặt đất, trên biển. Máy bay của bạn được trang bị ba loại vũ khí chính. Đầu tiên là một khẩu đại liên sẵn sàng nhả đạn vào các mục tiêu trong tầm gần. Kế đến là tên lửa - loại vũ khí bạn sẽ thường xuyên sử dụng nhất. Cuối cùng là vũ khí đặc biệt (Special Weapon). Game sẽ yêu cầu bạn lựa chọn loại vũ khí đặc biệt thích hợp trước khi bắt đầu mỗi màn chơi. Tuy số lượng không nhiều bằng tên lửa nhưng các vũ khí đặc biệt này rất lợi hại. Đó có thể là chùm tên lửa không-đối-không có thể tiêu diệt cùng lúc nhiều địch thủ trong tầm ngắm, hay dàn rocket không-đối-đất có thể san bằng ngay lập tức cả một cụm cứ điểm, hay những quả bom có sức công phá lớn v.v... Tùy yêu cầu cụ thể của từng nhiệm vụ mà bạn cần chọn thật hiệu quả. Do loạt game Ace Combat luôn hướng đến lối chơi Arcade dễ chơi, dễ nắm bắt nên đừng ngạc nghiên khi chiếc máy bay chiến đấu nhỏ bé có thể chứa hàng mấy chục quả tên lửa hay bom, điều không thể có trong thực tế. Số lượng đạn được đem theo sẽ giảm dần theo mức tăng của độ khó mà bạn chọn, tuy nhiên, dù là bao nhiêu, cũng đều rất dư dả, đủ để bạn chỉ cần chú tâm vào những trận không chiến mà thôi.

Trong các nhiệm vụ, bạn luôn có một đồng đội trong đội bay luôn sẵn sàng đợi lệnh. Các mệnh lệnh cũng hết sức đơn giản, chỉ bao gồm lệnh tấn công mục tiêu và rút về yểm trợ, bảo vệ cho bạn tránh những đòn tấn công của đối phương. Xét về "trí thông minh", chàng đồng đội này khá thất thường, đôi khi khá vô dụng và bạn có thể phải toát mồ hôi để né tránh hàng trăng tên lửa liên tục bay đến. Tuy nhiên, cũng có lúc chàng ta tỏ ra khá được việc, nhanh chóng tiêu diệt ngay đối thủ mà bạn vừa chỉ định. Dù sao đi nữa, bạn cũng đừng nên quá trông mong vào tài năng của chàng, "tự thân vận động" vẫn nhanh chóng và "chắc ăn" hơn nhiều.

XUNG ĐỘT VÀ PHẬN NGƯỜI

Một đặc điểm khác khiến dòng game Ace Combat luôn được đánh giá cao là các game luôn được lồng ghép một câu chuyện khá hay và nhiều tình tiết. Ace Combat 6 cũng không ngoại lệ. Như truyền thống của dòng game, bối cảnh là tại một thế giới hoàn toàn giả tưởng. Ace Combat 6 mô tả cuộc chiến tranh giữa hai quốc gia Emmeria và Estovakia. Người chơi sẽ vào vai một phi công thuộc lực lượng không quân của nước Cộng hòa Emmeria. Một ngày nọ, khi thủ đô Gracemeria của Emmeria đang tràn ngập nắng ấm thì đột nhiên, nhiều địa điểm trong thành phố bị các phi đội từ Estovakia bất ngờ tấn công. Bạn cùng các đồng đội lập tức xuất kích nghênh chiến. Tuy nhiên, do yếu tố bất ngờ, lực lượng xâm lăng Estovakia đã chiếm được lợi thế và Gracemeria đành chịu thúc thủ. Lúc này, phi đội của bạn được lệnh rút quân để bảo toàn và củng cố lực lượng, chờ ngày phản kích, chiếm lại thủ đô và giải phóng đất nước.

Xen kẽ giữa các nhiệm vụ, câu chuyện của game được kể dưới góc nhìn của nhiều nhân vật khác nhau. Đó là một phụ nữ Emmeria thẫn thờ trên đường thoát khỏi thủ đô bị chiếm đóng, tuyệt vọng vì mất liên lạc với chồng con, hay cuộc chiến dưới cái nhìn của một sĩ quan không quân Estovakia v.v... Những câu chuyện này được thể hiện dưới dạng các đoạn phim cut-scene (cắt cảnh) được dàn dựng rất đẹp và lôi cuốn, đầy chất điện ảnh. Mặc dù các đoạn phim và những nhân vật trong đó hoàn toàn không liên quan gì đến viên phi công nhân vật chính (là bạn đấy) nhưng tác dụng của chúng rất tích cực khi giúp bạn thưởng thức một

câu chuyện thực sự có chiều sâu, xuyên suốt nhất quán trong cả trò chơi. Hơn nữa, nhờ được dàn dựng khá công phu, chúng sẽ giúp bạn được thư giãn sau những trận không chiến căng thẳng.

CUỘC CHIẾN HOÀNH TRÁNG

Mặc dù các sự kiện và bối cảnh hoàn toàn không có thực nhưng những chiếc máy bay hiện diện trong game, hầu hết đều là "đồ thật" 100%. Đây cũng là một trong những đặc điểm tạo nên tên tuổi cho dòng Ace Combat. Nếu am hiểu về khí tài quân sự, bạn sẽ nhận ra hàng loạt chiến đấu cơ nổi tiếng của các nước: nào là "mèo hoang" F-14, "dại bàng" F-15, "chim ưng" F-16, "ong vò vẽ" F/A-18, "thần sấm" chống tăng A-10A cho đến cả chiếc máy bay vẫn còn đang thử nghiệm F-22 Raptor của không lực Hoa Kỳ; Su-33 của không quân Nga, Rafale của quân đội Pháp hay chiếc chiến đấu cơ Tornado nổi tiếng của Anh, Đức và Ý v.v. Với sức mạnh "next-gen" của chiếc Xbox 360, các chiến đấu cơ này được dựng rất đẹp và chi tiết, hoàn toàn không khác thực tế là bao. Bên cạnh đó, khung cảnh của trò chơi cũng được trau chuốt rất kỹ lưỡng, bạn có thể bay vút lên tận giữa những đám mây trắng xóa, để rồi bổ nhào xuống để chiêm ngưỡng những dinh núi hùng vĩ, mặt biển xanh biếc lấp lánh dưới ánh mặt trời hay những thành phố đang gồng mình hứng chịu bom đạn của chiến tranh.

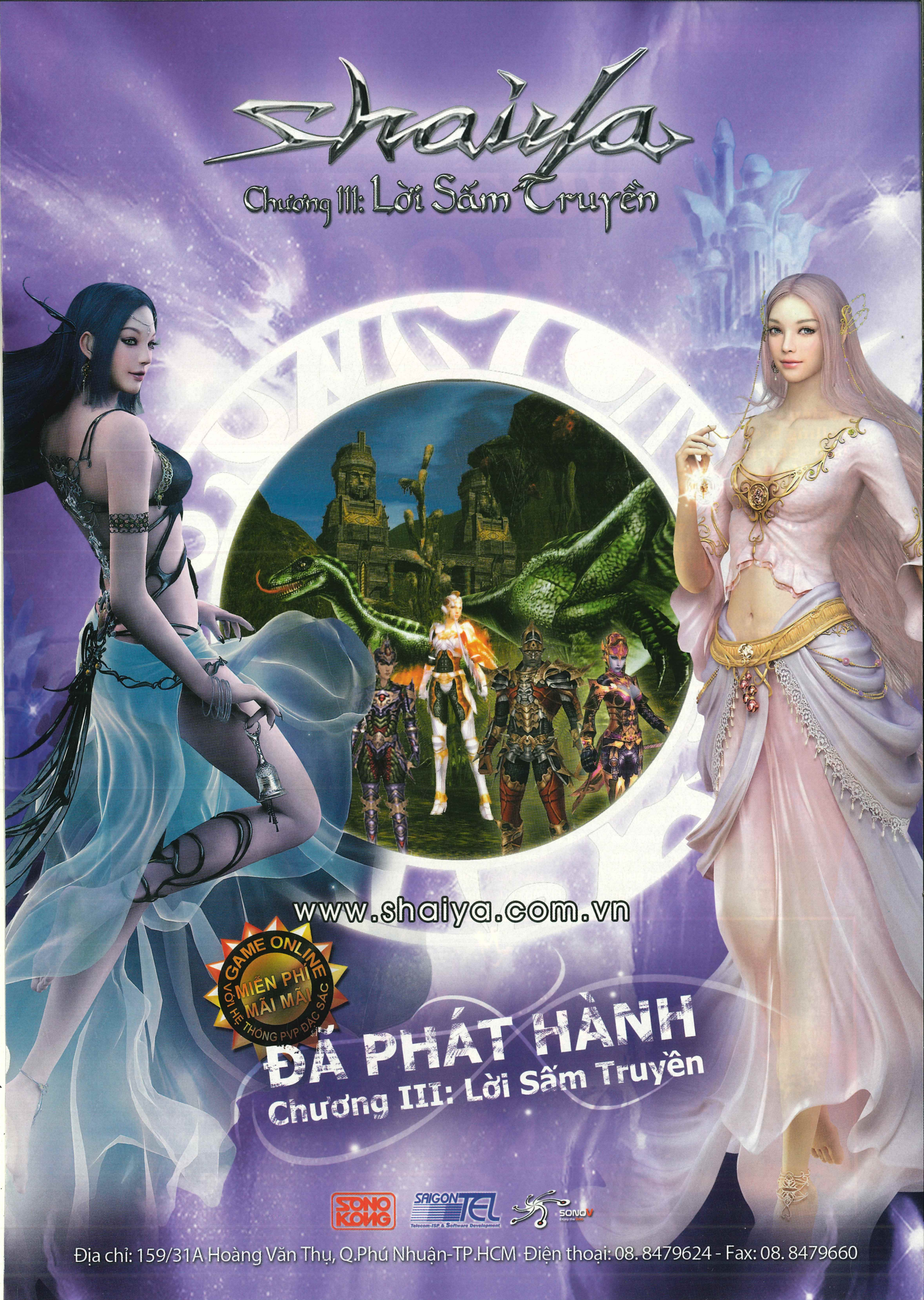
Không những vậy, game còn tỏ ra rất xuất sắc trong các hiệu ứng khói lửa, cháy nổ, các màn chơi lúc nào cũng tràn ngập hằng ha sa số máy bay chiến đấu của hai phe, cùng đủ loại bom đạn, tên lửa, rocket bay vun vút. Song hành cùng đồ họa, phần âm thanh cũng xuất sắc không kém với tiếng đạn giật, bom rung, tiếng nổ của tên lửa trúng mục tiêu, hay tiếng các phi công gọi nhau í ới trong bộ đàm. Tất cả đã kết hợp, pha trộn khéo léo gây nên một cảm giác rất phấn khích làm bạn tưởng như đang hòa nhập vào một trận chiến hoành tráng, ác liệt thực sự.

Quả thật, dù đã trải qua đến 6 phiên bản, một con số mà không phải dòng game nào cũng đạt được nhưng đội ngũ tại Bandai Namco Games vẫn biết cách "làm mới" cho đứa con tinh thần của mình. Kết quả là Ace Combat 6, dù trung thành với những chuẩn mực mà dòng game đã đề ra từ những ngày đầu, vẫn chứa được cái hay, nét cải tiến đáng giá, đủ sức dẫy bất kỳ game thủ nào lên buồng lái.

PHƯƠNG MAI

Shaiya

Chương III: Lời Sấm Truyền



www.shaiya.com.vn

GAME ONLINE MIỄN PHÍ MÃI MÃI VỚI HỆ THỐNG PVP ĐẶC SẮC

ĐÃ PHÁT HÀNH

Chương III: Lời Sấm Truyền

SONO KONG · SAIGON TEL Telecom-ISP & Software Development · SONG V

Địa chỉ: 159/31A Hoàng Văn Thụ, Q.Phú Nhuận-TP.HCM Điện thoại: 08. 8479624 - Fax: 08. 8479660

NHỮNG HUYỀN THOẠI ROCK

Có đến 71 bài hát của các ban nhạc danh tiếng như The Rolling Stones, Black Sabbath, Kiss, Alice Cooper, Pearl Jam, Scorpions, Guns n' Roses, Aerosmith, Metallica, Iron Maiden, Slayer... dư sức làm say đắm bất kỳ rock fan nào; phần nhạc "đấu trùm" với Tom Morello và Slash được chính hai tay guitar này soạn riêng cùng nhiều tinh chỉnh và bổ sung hợp lý, Guitar Hero 3 với quyết định phát hành game trên nhiều hệ máy, chắc chắn sẽ là trò chơi âm nhạc thành công.

GUITAR HERO III LEGENDS OF ROCK	
PHÁT HÀNH	Activision
PHÁT TRIỂN	Neversoft
THỂ LOẠI	Âm Nhạc
HỆ MÁY	Xbox 360 ,PS2, PS3, Wii, PC, Mac
NGÀY PHÁT HÀNH	28/10/2007
ESRB	Teen

Loạt game âm nhạc nổi tiếng Guitar Hero (GH) đem đến nhiều danh vọng cho hãng phát triển Harmonix và nhanh chóng được EA "chiêu mộ" để cho ra đời trò chơi đầy tham vọng Rock Band. Tuy Harmonix đã "dứt áo ra đi" nhưng thương hiệu GH vẫn thuộc quyền sở hữu của hãng phát hành Activision. Trọng trách phát triển tiếp loạt game được Activision giao cho studio "ruột" là Neversoft. Và thế là, Guitar Hero III: Legends of Rock ra đời.

Về cơ bản, Neversoft vẫn tôn trọng và giữ nguyên những nét đặc trưng của loạt game. Trò chơi vẫn được bán kèm theo một bộ điều khiển có dạng đàn guitar được mua bản quyền kiểu dáng từ nhãn đàn danh tiếng Gibson. Mặc dù kiểu dáng những chiếc đàn kèm theo GH 3 (kiểu Gibson Les Paul dành cho Xbox 360, PS3 và Wii và kiểu Gibson Kramer cho PS2) có hơi khác so với những loại đàn trong GH 1 và 2 (với kiểu Gibson SG cho PS2 và Gibson X-Plorer cho Xbox 360), vị trí và chức năng các phím bấm vẫn được giữ nguyên. Nhờ vậy, thao tác chơi game không thay đổi, người chơi vẫn sử dụng năm phím màu xanh lá, đỏ, vàng, xanh dương và cam trên cổ đàn cùng cần Strum Bar trên thân đàn để thể hiện theo các nốt nhạc chạy trên màn hình, từ đó tạo thành một ca khúc hoàn chỉnh. Bên cạnh đó vẫn còn những chức năng quen thuộc như cần Whammy Bar tạo hiệu ứng méo tiếng và khả năng hất đàn (cảm ứng) để ghi điểm Star Power. Điểm khác biệt duy nhất là các cây đàn kèm theo bản GH 3 đều là những thiết bị không dây, rất thuận lợi cho các "rocker" tha hồ phô diễn tài năng.

HỢP ĐỒNG VỚI QUỶ DỮ

Phần chơi chính của game, mục Career, được chăm chút hơn so với các bản trước. Được dẫn dắt bằng những đoạn phim hoạt hình xen kẽ, câu chuyện kể về chính bạn, lúc này là một tay guitar cho một ban nhạc cấp... khu phố chỉ biểu diễn trong những buổi tiệc tùng cùng bạn bè. Lọt vào mắt xanh của một nhà sản xuất tự xưng là Lou, ban nhạc của bạn dần dần tìm được danh vọng và trở nên nổi tiếng. Thế rồi mâu thuẫn nảy sinh, ban nhạc của bạn quyết định tách khỏi ông bầu. Lou lúc này mới lộ diện là một con quỷ dữ và bạn phải thách đấu với hắn trong một cuộc tỉ thí guitar để cứu ban nhạc và vươn đến danh hiệu "Huyền thoại Guitar" (Guitar Legend).

Như thông lệ, câu chuyện được chia thành nhiều phần. Mỗi phần có tổng cộng 5 bài hát và người chơi phải biểu diễn thành công ít nhất 3 bài để có thể đi tiếp qua phần sau. Tính năng Encore (khán giả hâm mộ yêu cầu diễn thêm một bài nữa) vẫn còn đó, giúp bạn "mở khóa" bài hát cuối cùng (bài thứ 5) trong mỗi phần và chuyển qua phần tiếp theo của câu chuyện.

ƯU ĐIỂM:

- Âm nhạc tuyệt vời với danh sánh bài hát phong phú.
- Đồ họa bắt mắt hơn.
- Cốt truyện có tình tiết.

KHUYẾT ĐIỂM:

- Các màn đấu trùm hơi ít.
- Các đoạn phim hoạt hình còn ngắn.

LẦN ĐẦU ĐẤU "TRÙM"

Lần đầu tiên, một kiểu chơi mới rất thú vị được giới thiệu: Thách đấu (Battle) cùng các "con trùm", vốn là một tay guitar khác. Trong phần thách đấu này, cả hai tay guitar sẽ luân phiên thi triển những đoạn solo phức tạp, trong khi người còn lại tìm cách... "phá bĩnh". Thế "phá" bằng cách nào? Trong phần chơi của bạn, thay vì tích lũy điểm Star Power như thường lệ, sau khi chơi thành công một loạt nốt theo yêu cầu, một tuyệt chiêu tấn công đối phương sẽ được kích hoạt. Khi đã có tuyệt chiêu, bạn sử dụng tính năng cảm ứng của cây đàn, hất cổ đàn lên cao để kích hoạt và tấn công đối phương. Có khá nhiều kiểu tấn công: tăng độ khó, biến nốt đơn thành nốt đôi, làm các nốt chớp tắt liên tục để khó bấm trúng, hay thậm chí làm tê liệt phím bấm để đối thủ không thể chơi được... Cả hai tay guitar sẽ thay phiên chơi và tấn công nhau như vậy, cho đến khi có một người hoàn toàn thua cuộc. Đây là phần chơi khá thử thách và rất hấp dẫn. Trong tổng cộng ba "trùm" bạn phải đối đầu, hai người đầu tiên đều là những tay guitar có thật. Đó là Tom Morello (Rage Against The Machine, Audioslave) và Slash (Guns n' Roses, Velvel Revolver). Con trùm cuối cùng, dương nhiên chính là quỷ sứ Lou. Tất cả ba "con trùm" đều rất "khó xơi" và bạn cần phải tập trung cao độ, tránh sai sót và chọn đúng thời cơ tấn công mới mong chiến thắng. Tuy nhiên, chỉ với 3 màn đấu trùm có lẽ còn hơi ít và chưa khiến các tay chơi kỳ cựu thỏa mãn.

ĐỒ HỌA ĐƯỢC CẢI TIẾN

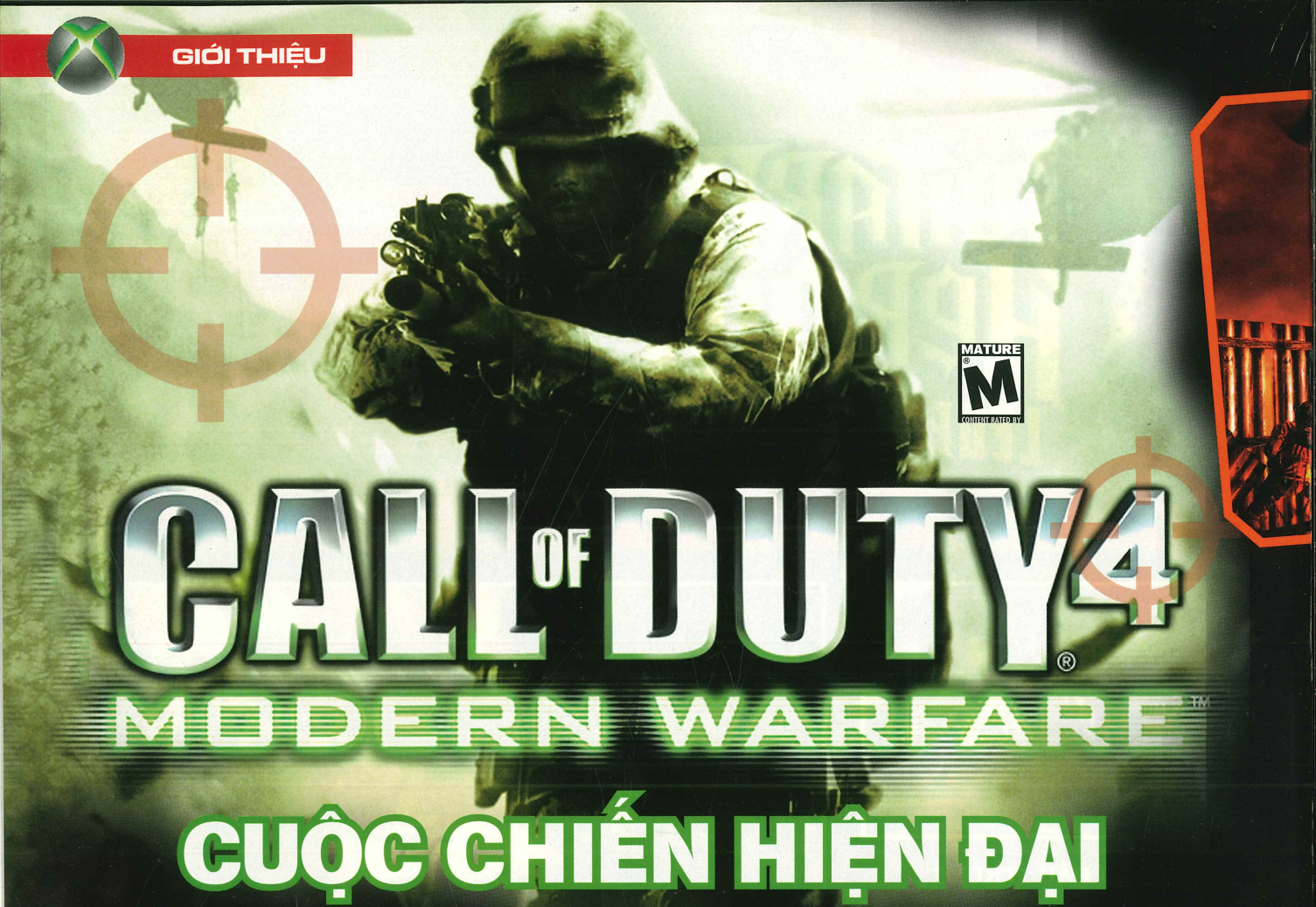
Đồ họa của GH 3 có khá nhiều thay đổi so với những phiên bản trước. Các cảnh chơi, nhân vật cùng các chuyển động của họ được thể hiện chi tiết và sống động. Phần giao diện (cần đàn với các nút màu cùng với các thông số) được tinh chỉnh lại, nhỏ hơn so với trước và ít hiệu ứng hơn. Điều này làm phần giao diện của GH 3 kém bắt mắt hơn nhưng nhờ đó, giúp người chơi có thể quan sát cảnh chơi và các nhân vật dễ dàng hơn. Tuy nhiên, phần Menu của game được Neversoft thiết kế lại có vẻ không đẹp và "máu lửa" như Harmonix đã từng làm trong các bản GH trước. Một điểm cộng khác của đồ họa là các đoạn phim hoạt hình dẫn chuyện khá hay và đẹp. Tuy nhiên, thời lượng của chúng lại quá ngắn, có thể khiến người xem hơi hụt hẫng.

ÂM NHẠC TUYỆT VỜI

Mỗi lần một phiên bản GH ra đời, số lượng bài hát kèm theo lại tăng lên đáng kể. GH 1 có tổng cộng 47 bài hát, GH 2 lên đến 64 bài (riêng bản Rocks the 80s chỉ là một bản mở rộng nên chỉ có 30 bài) thì trong GH 3 này, danh sách đã lên đến 71 bài hát và dư sức làm say đắm bất kỳ một rock fan nào khi hầu hết đều là những tác phẩm của các ban nhạc danh tiếng. Điển hình như The Rolling Stones, Black Sabbath, Kiss, Alice Cooper, Pearl Jam, Scorpions, Guns n' Roses, Aerosmith, Metallica, Iron Maiden, Slayer... Trong đó, hết 2/3 là các bản nhạc gốc từ chính ban nhạc. Hơn nữa, phần nhạc "đấu trùm" với Tom Morello và Slash được chính hai tay guitar này soạn riêng cho game. Chỉ bấy nhiêu cũng đủ thấy được phần nhạc trong GH 3 là xuất sắc nhất trong loạt game.

Bằng những tinh chỉnh và bổ sung hợp lý, Neversoft đã chứng tỏ được khả năng của mình trong việc giữ vững và phát huy hơn nữa thành công đáng ngạc nhiên của loạt game Guitar Hero mà Harmonix đã gầy dựng được. Hơn nữa, với quyết định phát hành game trên nhiều hệ máy, chắc chắn GH 3 sẽ là trò chơi âm nhạc thành công và được nhiều người chơi nhất từ trước đến nay.

THANH LONG



CUỘC CHIẾN HIỆN ĐẠI

Mạo hiểm thay đổi bối cảnh quen thuộc là chiến tranh thế giới thứ hai, Call of Duty 4: Modern Warfare khoác lên mình bộ cánh mới: chiến tranh hiện đại. Được phát triển bởi Infinity Ward, công thần của phiên bản Call of Duty đầu tiên, trò chơi có đủ tầm cỡ và chất lượng để trở thành một trong những FPS hay nhất trong năm.

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE	
PHÁT HÀNH	Activision
PHÁT TRIỂN	Infinity Ward
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	5/11/2007
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1 DVD
HỆ MÁY	Xbox 360, PC, PS3

Bối cảnh hiện đại

Điều thay đổi dễ nhận thấy đầu tiên ở Modern Warfare (MW) là cốt truyện của trò chơi gồm những sự kiện hoàn toàn hư cấu và chỉ diễn ra trong một chiến dịch duy nhất của phe chính, liên quân Anh – Mỹ. Một âm mưu đảo chính và tranh giành vũ khí hạt nhân được một số thủ lĩnh cực đoan nhen nhóm ở Đông Âu và Trung Đông khiến liên quân Anh – Mỹ phải vào cuộc để can thiệp. Liên quân này bao gồm hai binh chủng chính: lực lượng đặc nhiệm SAS của Anh và lính thủy đánh bộ Marine của Mỹ. Khác với SAS chuyên thực hiện những nhiệm vụ mang tính bí mật và nhanh gọn, lực lượng lính thủy đánh bộ Mỹ tham gia những trận đánh qui mô lớn. Trong trò chơi, bạn sẽ được lần lượt vào vai những người lính SAS và Marine thực hiện các nhiệm vụ ở Đông Âu và Trung Đông.

Cũ mới đan xen

Cách chơi của MW không đi quá xa những "truyền thống" mà dòng game đã tạo dựng: lối chơi tuyến tính với những pha giằng co chiến đấu từ đầu đến cuối. Cơ cấu nhiệm vụ sẽ thay đổi tùy theo bạn vào vai SAS hay Marine. Với SAS, bạn sẽ có cơ hội sử dụng các khẩu đặc chủng như MP5 giảm thanh, súng lục, đồ nghề nhìn đêm cùng các đồ chơi hi-tech khác. Ngoài hệ thống vũ khí, những điểm khác biệt xem ra không nhiều trong cách thức hai lực lượng thực hiện nhiệm vụ. Tiếp cận mục tiêu, đánh chiếm cứ điểm, phong tỏa khu vực, cứu viện đồng đội... Phần lớn các nhiệm vụ của bạn đều trên bộ với sự hỗ trợ của vài ba đồng đội. Không chỉ đi theo người chơi, các đồng đội được thiết kế cực kì biểu cảm từ các động tác di chuyển, nét mặt và lời nói khviến bạn luôn nghĩ họ là những đồng đội thực sự ngoài đời. Tuy không thể điều khiển, những đồng đội máy luôn là những "thiên thần hộ mệnh" cho bạn khi phản ứng rất nhạy với sự xuất hiện của đối phương, bắn che và cung cấp những lời khuyên cần thiết khi chiến đấu.

Hệ thống AI của MW có khá nhiều điểm cải tiến, thông minh hơn và hành xử có tổ chức hơn. Nếu như ở bản trước, lính đối phương chỉ thụ động đứng một chỗ hoặc lạm dụng số đông thì nay, những vũ khí và phương tiện hiện đại

đã cho phép chúng có những chiến thuật phức tạp hơn chứ không đơn giản làm "bia đỡ đạn". Trong nhiều tình huống, lính đối phương chỉ núp trong lá chắn và bắn "blind-fire" mà không nhoài người ra. Quăng lựu đạn là một trong những chiến thuật chính của chúng khi phát hiện bạn nấp quá lâu trong lá chắn. Khi chỉnh lên độ khó cao hơn, chiến thuật của lính sẽ nâng cấp sang phương pháp đánh bên sườn (flank) kết hợp với số đông dồn ép. Trên thực tế, muốn sống sót trong các trận chiến ở MW, đôi lúc bạn sẽ phải hoàn toàn chờ đồng đội dọn đường sẵn. Có thể nói AI của dòng game COD đã có bước tiến đáng ghi nhận qua bản này.

Bạn không phải lúc nào cũng chiến đấu trên bộ. Trong những nhiệm vụ đặc biệt, bạn sẽ được điều khiển trực thăng trang bị súng phóng lựu để càn quét cứ điểm hoặc điều khiển súng cối AC-130 trên máy bay bắn che cho lực lượng của mình tập kích. Cách chơi này khá giống Ghost Recon Advanced Warfighter khi đưa bạn gần với không khí chiến tranh hơn qua nhiều vai trò. Trên tất cả, cảm giác từ trên cao thực hiện các cuộc oanh tạc luôn mới lạ và hoành tráng. Ngoài ra, sự đa dạng của trò chơi còn gắn kết chặt chẽ với cốt truyện khi bạn được tham gia nhiệm vụ làm lính bắn tỉa thâm nhập phòng tuyến kẻ địch cùng một chiến binh kinh nghiệm. Đây là một nhiệm vụ kịch tính nhất của trò chơi khi bạn chỉ có một khẩu bắn tỉa và súng lục nhưng phải luồn lách qua cả đại đội tăng và bộ binh địch. Cao trào tăng lên vào lúc chạy về điểm tập kết, bạn phải một mình bắn che cho đồng đội và đưa anh ta lên trực thăng an toàn trước sự tấn công liên tục của đối phương.

Tạo dựng tình huống

Điểm xuất sắc nhất của dòng game Call of Duty trong tất cả các phiên bản trước là nghệ thuật tạo dựng tình huống cực kì hấp dẫn. Điều này đã hoàn toàn "hạ gục" kẻ cạnh tranh Medal of Honor về phương diện lôi kéo người chơi vì trước hết, cảm giác chiến trường không phải ai cũng từng trải qua. Sự mô phỏng tính chất ác liệt của các trận đánh hỏa quyện với tiếng súng, tiếng gọi nhau, tiếng rên la khiến các pha giằng co trong Call of Duty luôn có sự hấp dẫn lạ thường đối với các fan bắn súng. Ở MW, yếu tố hiện đại giúp các fan kì cựu của dòng game tận hưởng cảm giác căng thẳng mới. Bạn sẽ luôn bị một áp lực vô hình đẩy mình lên phía trước, vì để thoát một chiếc tàu đang chìm, vì bộ binh đối phương truy quét hay có những phân đoạn cảm động hơn - bạn phải đua với thời gian khi cõng một người bạn chiến đấu ra khỏi vòng vây. Một nhân vật khá ấn tượng trong trò chơi là đội trưởng Price thuộc binh đoàn 22nd SAS của Anh. Ở người đội trưởng đặc nhiệm này luôn tỏ ra khí chất cao ngạo của người Anh truyền thống bên cạnh sự chuyên nghiệp và lạnh lùng trong chiến đấu. Price đóng vai trò quan trọng trong cốt truyện lẫn cách chơi, vì phần lớn chiến dịch của liên quân Anh – Mỹ đều có phần tham gia của Price.

Những khoảnh khắc "thập tử nhất sinh" trong chiến tranh cũng được lồng vào gameplay độc đáo. Có những phân khúc trò chơi ép bạn phải chạy liên tục từ vị trí này đến vị trí kia trên bản đồ để tránh quân chi viện của đối phương hoặc kịp thời tẩu thoát lên trực thăng; trong tình huống trực thăng nổ do hiệu ứng bom hạt nhân, bạn sẽ thấy trời đất quay cuồng, sự bất lực của viên phi công. Những chi tiết nhỏ nhặt nhưng được Infinity Ward rất trau chuốt, làm tăng giá trị của trò chơi lên cao bên cạnh những chiến dịch căng thẳng. Ở MW, nhịp đập của chiến tranh luôn vây quanh, cho dù bạn tham gia nhiệm vụ của lực lượng SAS hay Marine.

Lời kết

Phần chơi đơn khá ngắn chỉ khoảng 5-6 giờ không phải là vấn đề lớn đối với Call of Duty 4: Modern Warfare. Sự đầu tư kĩ lưỡng về nội dung, gameplay, các tình huống chiến đấu mới là những điểm cộng đáng kể bên cạnh yếu tố "cinematic" truyền thống từ các bản Call of Duty cũ. Infinity Ward đã thực sự thành công khi chuyển hướng Thế chiến thứ hai sang chiến trường mới đầy vẻ hiện đại với Modern Warfare. Cùng với Halo 3 và BioShock, Call of Duty 4: Modern Warfare xứng đáng có một chỗ trong danh sách đề cử game FPS xuất sắc nhất trong năm.

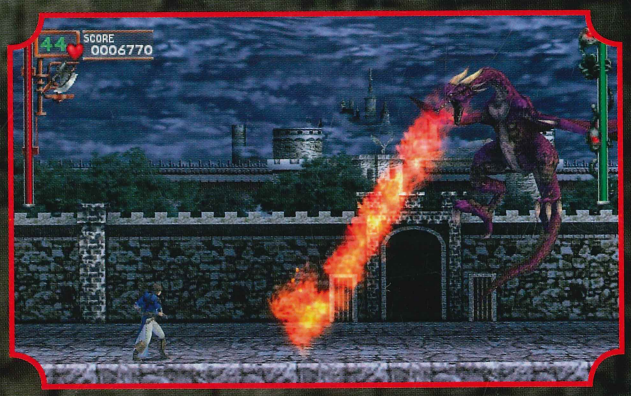
CẨM TÚ

Castlevania
The Dracula X Chronicles

Dòng Máu Hồi Sinh

Cuối cùng, game thủ khắp thế giới cũng có cơ hội được chạm tay vào phiên bản kinh điển chỉ phát hành độc quyền tại Nhật Bản là Akumajou Dracula X: Chi no Rondo. Hơn thế nữa, đây là bản làm lại với một số cải tiến dành cho hệ máy PSP mang tên Castlevania: The Dracula X Chronicles (DXC).

CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES	
PHÁT HÀNH	Konami
PHÁT TRIỂN	Konami
THỂ LOẠI	Hành Động
NGÀY PHÁT HÀNH	23/10/2007
ESRB	Teen
HỆ MÁY	Sony PSP



Dòng game Castlevania – còn được gọi là Akumajou Dracula ở thị trường Nhật Bản – là một trong những thương hiệu nổi tiếng nhất của hãng Konami bên cạnh những tên tuổi lớn như Metal Gear, Silent Hill hay Contra... Mỗi phiên bản của dòng game xoay quanh bá tước Dracula này đều dễ dàng nhận được sự đón tiếp nồng nhiệt của game thủ. Các fan ở đất nước mặt trời mọc vẫn được Konami ưu ái hơn với một số phiên bản chỉ dành cho "sân nhà" mà nổi tiếng nhất là Akumajou Dracula X: Chi no Rondo dành cho hệ máy PC vào năm 1993. Cuối cùng, game thủ khắp nơi cũng có cơ hội được chạm tay vào phiên bản này và hơn thế nữa là qua bản làm lại với một số cải tiến dành cho hệ máy PSP mang tên Castlevania: The Dracula X Chronicles (DXC) mà Konami vừa cho ra mắt.

Game 3 trong 1

Phải gọi Castlevania: The Dracula X Chronicles là game 3 trong 1 thì mới chính xác vì nó chứa đến... 3 phiên bản khác nhau. Ngoài bản DXC tái bản có cải tiến của phiên bản Akumajou Dracula X: Chi no Rondo, người chơi còn có "thưởng" bằng 2 phiên bản khác là Akumajou Dracula X: Chi no Rondo nguyên thủy và Castlevania: Symphony of the Night, một game xuất sắc của dòng game này đã từng xuất hiện trên PS1 nay đã được thêm vào phần chơi của nhân vật Maria. Việc đưa thêm 2 phiên bản nữa như những phần phụ được mở khoá sau

khi hoàn thành game sẽ là động lực để người chơi khám phá hết những bí ẩn của game này. Tuy nhiên ấn tượng nhất vẫn là phiên bản DXC với những cải tiến mà chúng ta sẽ đề cập đến bên dưới.

Trở lại lâu đài ma

DXC lấy bối cảnh vào năm 1792, 5 năm trước khi các sự kiện trong Castlevania: Symphony of the Night xảy ra. Bá tước Dracula lại một lần nữa được hồi sinh bởi thầy tư tế độc ác Shaft bằng nghi thức hiến tế máu. Dracula đã tấn công ngôi làng của Richter Belmont - một truyền nhân của dòng họ Belmont chuyên săn ma cà rồng - bắt đi vị hôn thê của Richter là Annette và nhiều người khác. Định mệnh đã buộc Richter phải lên đường tìm đến lâu đài của bá tước Dracula ở vùng Transylvania để tiêu diệt hắn và giải cứu những người thân yêu của mình.

Giữ lại cách chơi của bản nguyên thủy, DXC là một game hành động với các màn chơi được thiết kế theo kiểu 2D có góc nhìn ngang (side-scrolling). Người chơi sẽ được dịp chiến đấu với đoàn quân ma quái của bá tước Dracula và những con trùm ấn tượng qua các khu vực khác nhau trong tòa lâu đài này. Có nhiều con đường khác nhau mà bạn có thể đi để đến đích cuối cùng là căn phòng của Dracula. Bạn có thể thu thập các món vũ khí hỗ trợ và các heart, năng lượng giúp thi triển các vũ khí này dọc đường đi. Để tăng thêm sự lựa chọn, ngoài nhân vật chính Richter Belmont, người chơi còn có thể điều khiển thêm nhân vật ẩn Maria Renard được giải cứu từ một căn phòng bí mật trong lâu đài.

Richter sử dụng món vũ khí sở trường là ngọn roi Vampire Killer theo đúng truyền thống bao đời của dòng họ Belmont. Hỗ trợ đắc lực cho anh là những món vũ khí linh thiêng như dao găm bạc, thánh giá hoặc nước thánh... thường thấy ở các thợ săn ma cà rồng. Được đánh giá là một trong những nhân vật kiệt xuất nhất của dòng họ Belmont, ngoài các đòn tấn công thông thường Richter còn có thể sử dụng kỹ năng Item Crash qua nút # để tạo các đòn tấn công siêu đẳng cực kỳ hiệu quả có thể hạ gục những đối thủ cứng đầu nhất. Tuy nhiên các đòn đặc biệt này sẽ làm bạn tiêu tốn khá nhiều heart nên tốt hơn hết là sử dụng chúng một cách hợp lý nhất.

Nhân vật ẩn Maria là một cô bé 12 tuổi nhưng đồng thời cũng là một nữ triệu hồi pháp sư có pháp thuật cao cường. Sử dụng năng lực của mình, Maria có thể triệu hồi tứ linh thú trong thần thoại phương Đông: Thanh Long, Bạch Hổ, Huyền Vũ, Chu Tước để làm vũ khí hỗ trợ tấn công bên cạnh vũ khí chính là đôi chim bồ câu yêu quí của mình. Maria còn có thể sử dụng các nốt nhạc để hỗ trợ tấn công rất hiệu quả. Các đòn kỹ năng đặc biệt của Maria dựa trên tứ linh thú rất mạnh, thậm chí có phần hơn cả Richter. Nhìn chung Maria có tốc độ nhanh hơn Richter nhưng khả năng chịu đòn lại yếu hơn, có thể chết nếu trúng phải 3-4 đòn của đối phương.

Kế thừa và cải tiến

Do kế thừa lối chơi hành động theo phong cách cổ điển của Akumajou Dracula X: Chi no Rondo nên DXC có độ khó khá cao, đòi hỏi bạn phải khéo léo và quen tay thì mới giải quyết được các vấn đề trong game, nhất là các trận đấu trùm. Cột máu của các nhân vật khá ít, chỉ có thể chịu được vài đòn tấn công, trong khi các món đồ hồi máu hầu như không có nên việc mất vài mạng trong một màn chơi là rất bình thường. Với việc kế thừa cách thiết kế của game cuối cùng phân thành các màn chơi độc lập trước khi chuyển sang xây dựng một lâu đài hoàn chỉnh với các khu vực liên hoàn bắt đầu bằng Symphony of the Night, nên trong DXC bạn sẽ không kiếm đâu ra được một căn phòng để có thể lưu game mà chỉ có thể lưu lại khi đã hoàn tất một màn chơi hoặc ở các điểm lưu tạm (check-point) trong từng màn. Tuy nhiên, khoảng cách giữa các điểm lưu tạm này bố trí chưa hợp lý lắm nên có khi cách nhau cả một quãng dài.

Không thể không nhắc tới những cải tiến mà Konami đã áp dụng để làm cho game hấp dẫn hơn. Ấn tượng nhất chính là phần đồ họa được làm mới đã trở nên đẹp, chi tiết và có chiều sâu hơn. Các đoạn cắt cảnh được xây dựng trên nền 3D ấn tượng. DXC đã được Konami khoác lên mình bộ áo mới, đẹp mắt và hào nhoáng hơn nhiều so với phiên bản nguyên thủy, thoát khỏi cái bóng 2D để trở thành 2,5-D. Phần âm thanh vốn là thế mạnh của dòng Castlevania lại một lần nữa được Konami phát huy. Các bản nhạc nền đã được ghi âm lại với chất lượng cao và các nhân vật được lồng tiếng rất tốt. Có thể nói game đã được thổi luồng sinh khí mới qua những cải tiến ở phần nghe nhìn.

Không chỉ là một cuộc phiêu lưu

DXC là một món quà đáng giá dành cho những fan của dòng game Castlevania muốn được một lần nữa thử lại cái cảm giác phiêu lưu trong lâu đài ma quái của bá tước Dracula. Những fan trên khắp thế giới của dòng game này đã có thể lần đầu "chạm tay" vào một phiên bản kinh điển đã được truyền vào một sức sống mới. Nếu như sau khi hoàn thành DXC và muốn tìm thêm những thử thách mới thì còn có phiên bản "thưởng" Symphony of the Night để người chơi có thể hiểu thêm được các sự kiện và số phận của các nhân vật sau khi DXC kết thúc. Một lần nữa bạn lại có thể lên đường tiêu diệt bá tước Dracula, lần này là với bộ ba nổi tiếng nhất trong dòng game: Richter, Maria và Alucard.

NGUYÊN QUÂN

Ưu

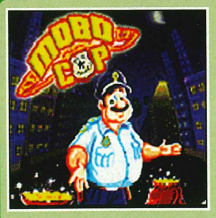
- Đồ họa được xây dựng lại đẹp mắt.
- Nhạc nền và lồng tiếng chất lượng tốt.
- Nhiều phiên bản thưởng thêm trong 1 game.

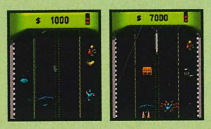
Khuyết

- Có độ khó hơi cao.
- Các điểm lưu tạm bố trí chưa hợp lý lắm.

Để trở thành một cầu thủ bóng đá giỏi, bạn cần các kỹ năng và đòi hỏi sự khổ luyện. Nếu đã từng thấy các danh thủ, những quả bóng vàng từng "khóc hận" trước chấm phạt đền 11m bạn sẽ hiểu áp lực nặng nề của quả đá "tử thần" này. Vậy thì hãy bước vào những trận phát đền luân lưu với Soccer Challenge để so dây thần kinh với các đội bóng mạnh nhất trên chấm 11m. Bạn có chịu được áp lực cao!.

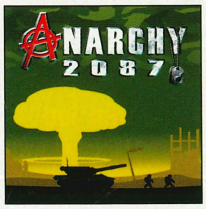
Kiểm tra: SOẠN: PW 65 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 65 GỬI 8740





Gần đây có nhiều vụ cướp trong khu vực của bạn. Là một cảnh sát khu vực, bạn phải bằng mọi cách không để bọn chúng đạt được mục đích hay trốn thoát. Vậy thì hãy lên xe, truy đuổi và thu hồi càng nhiều càng tốt tài sản của công dân hay nhà nước.

Kiểm tra: SOẠN: PW 80 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 80 GỬI 8740



Năm 2087, những hậu quả tồi tệ đã xảy đến với nhân loại. Những vùng đất rộng lớn của châu Âu biến mất sau một trận lụt khủng khiếp. Tài nguyên lúc này cực kì khan hiếm, đường biên giới giữa các quốc gia không còn được tôn trọng, tình trạng hỗn loạn, vô chính phủ phổ biến ở những hòn đảo mới và trên những ngọn núi. Chính phủ lâm thời (ECT) mới thành lập không thể kiểm soát làn sóng người tị nạn và những vụ nổi loạn. Những nhóm mới như Free Survivors chiến đấu vì tự do và sự tồn tại của mình. Thế giới thay đổi chóng mặt và cần người lãnh đạo mới. Bạn chỉ huy quân đội của mình chiến đấu vì tương lai Âu châu.

Kiểm tra: SOẠN: PW 68 GỬI 8040 Cách tải: SOẠN: PW 68 GỬI 8740

Năm 2020 những biến đổi sâu sắc khí hậu thế giới đã huỷ hoại trầm trọng môi trường và làm cho lỗ thủng trên tầng Ozone thêm nghiêm trọng. Mất lớp bảo vệ, tất cả thành phố bị bắn phá bởi tia gamma, các bức xạ và những quả cầu lửa, đe doạ sẽ bao phủ thế giới. trong đêm đen mãi mãi. Bạn không thể để Ngày tận thế xảy ra.

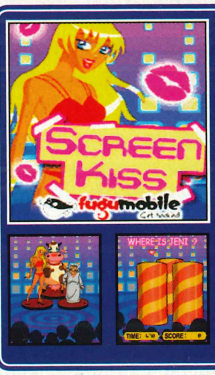
Kiểm tra: SOẠN: PW 74 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 74 GỬI 8740

Chắc bạn sẽ không e ngại xé gió trong những cuộc đua xe hơi đầy thách thức trên những đường cao tốc của Mỹ. Ta lên những chiếc xe "hot" nhất và thật gan lì ép đối thủ văng khỏi đường. Đừng quên thu thập bình nitơ trên đường để luôn là người có chiếc xe mạnh nhất với những cú tăng tốc kinh hoàng.

Kiểm tra: SOẠN: PW 76 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 76 GỬI 8740

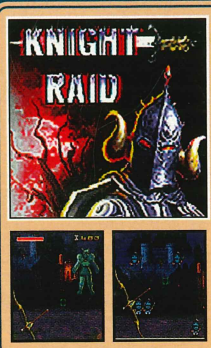
Trò chơi giả lập những trận đấu tăng trong khu cảnh 3D này phỏng theo trận diễn tập quân sự quốc tế với sự tham gia của lực lượng quân đội của rất nhiều nước. Trong vai tổng tư lệnh thiết giáp bạn sẽ phải thực hiện vô số công việc. Tất nhiên, bạn phải bảo vệ sân bay, tấn công căn cứ địch... Game thể hiện ấn tượng tất cả hiệu ứng như di chuyển, bắn hay những cảnh phá huỷ v.v.

Kiểm tra: SOẠN: PW 69 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 69 GỬI 8740



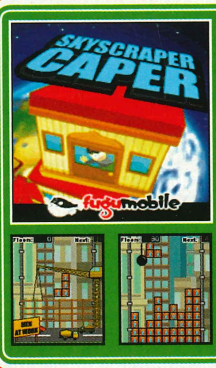
Bạn được mời tham gia vào kênh truyền hình thực tế. Nhưng ở đây, thay vì bạn được tiền thì bạn được trúng thưởng nụ hôn từ những... người đẹp nóng bỏng nhất. Không thể từ chối một trò chơi như vậy với niềm tin bạn sẽ đầy may mắn để hưởng món quà vô giá này.

Kiểm tra: SOẠN: PW 79 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 79 GỬI 8740



Đúng như truyền thuyết Scốtlen, bạn chỉ là hiệp sỹ "trái tim quả cảm – Strongheart" nhận chiếu chỉ từ nhà vua đánh tan kẻ thù Ironfirst. Nhiệm vụ không hề dễ dàng khi thủ lĩnh của địch có rất nhiều thuộc hạ canh phòng rất cẩn mật quanh lâu đài. Hãy dùng sự chính xác tuyệt vời và sự phản xạ nhanh nhạy để nhanh chóng tiêu diệt mối đe doạ truyền kiếp của vương quốc.

Kiểm tra: SOẠN: PW 80 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 80 GỬI 8740

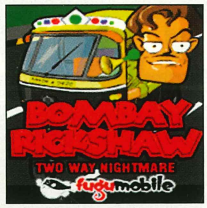


Xây nhà chọc trời! Tham vọng xây những toà tháp cao vút tận trời xanh của chúng ta đã châm ngòi cho một cuộc đua giữa nhiều quốc gia để có quyền tự hào tuyên bố "đây là toà nhà cao nhất thế giới". Bạn có dám tham gia cuộc đua đến đỉnh cao với Skyscraper Caper.

Kiểm tra: SOẠN: PW 77 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 77 GỬI 8740

Bạn có thể trốn khỏi ngục tối nếu tìm ra cả 3 chìa khoá để mở cửa. Hãy dùng bản đồ để tìm đường trong ngục cũng như định vị những chiếc chìa. Mở những cánh cửa để di chuyển qua các phòng. Nhặt tất cả những viên ngọc hiện trên những cánh cửa để mở cửa; lưu ý những cái bẫy và đừng đi vào nước hoặc lửa.

Kiểm tra: SOẠN: PW 73 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 73 GỬI 8740



Cuộc gặp Vua xe lam thật trớ trêu khi bạn phải giúp anh ấy vượt qua cơn ác mộng tồi tệ nhất. Mọi nẻo đường thành phố đều kẹt cứng và chỉ còn giải pháp duy nhất là đường cao tốc hai chiều. Hãy cố chạy càng xa càng tốt mà không gặp rắc rối hay đụng vào xe tải. Đừng để đồng hồ tốc độ về số không nhé.

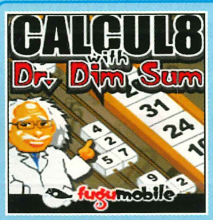
Kiểm tra: SOẠN: PW 66 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 66 GỬI 8740

Bạn chính là "vệ sỹ" của thế giới và bằng mọi cách phải chống lại những kẻ xâm lược. Bằng mọi giá không thể để phòng tuyến cuối cùng bị vỡ. Nào, chọn đi một trong 3 chiến đấu cơ: trực thăng Apache AH-64, phản lực F16 hay tiêm kích F-6F với những đặc trưng riêng. Với 8 cấp độ, bạn sẽ bay trên nhiều địa hình khác nhau trên nền đồ hoạ tuyệt vời và phải cố giành những phần thưởng để nâng cấp hoả lực. Bắt buộc: hoàn thành nhiệm vụ.

Kiểm tra: SOẠN: PW 75 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 75 GỬI 8740

Bạn hẳn không lạ gì những trò chơi bắn súng vui nhộn, kinh điển như kiểu bắn gà này. Vậy thì đừng suy nghĩ nhiều mà phải thật tinh mắt, nhanh tay. Nhớ bắn cho trúng thật nhiều những con gà nào.

Kiểm tra: SOẠN: PW 72 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 72 GỬI 8740

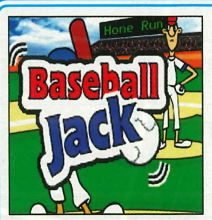


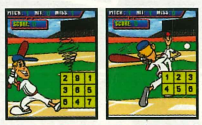
Toán cộng ư! Thật tầm thường khi chỉ việc cộng dồn những con số mà học sinh lớp một cũng biết. Khoan kết luận trước khi gặp tiến sỹ Dim Sum và những bài toán có tính chất cách mạng của ông. Một cách nhìn hoàn toàn mới mẻ và bạn sẽ thấy nếu chỉ có kỹ năng về toán học thì chưa đủ để đương đầu với Calcul8...

Kiểm tra: SOẠN: PW 67 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 67 GỬI 8740

Chào mừng đến với Viện Hàn lâm Casanova về hôn. Nơi đây đã từng đào tạo những hôn sỹ giỏi nhất thế giới. Giờ thì tới lượt bạn đó. Đừng để một nụ hôn thực sự trượt lên má. Hãy ra ngoài và ghi điểm để trở thành người hôn giỏi nhất. Nào hãy phà một hơi thở thơm mùi bạc hà và hôn đúng chất vào nhé.

Kiểm tra: SOẠN: PW 71 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 71 GỬI 8740





Jack- Ngôi sao bóng chày Sports "Môn thể thao bóng chày vĩ đại nhất thế giới sắp bắt đầu và người vận động viên anh hùng đã bước lê tấm khung gạch. Hãy hoan nghênh cổ vũ cho chàng Baseball Jack!
Đội bóng chày Coyotes khởi đầu ì ạch và để thua 3 games đầu. Giờ đây tất cả đều trông vào chàng Jack sẽ phá hết các kỷ lục để xoay chuyển tình thế và chiếm chức vô địch. Bạn có thể chấp nhận thua chăng để đội phải xuống hạng. Lưu ý mánh của người ném banh vì anh ta sẽ ném một số vật lạ (không phải banh) như quả bom, quả táo, quả bóng bầu dục v.v. Nếu cứ quật đại vào những vật này là thua đấy!.

Kiểm tra: SOẠN: PW 78 GỬI 8040 Cách tải: SOẠN: PW 78 GỬI 8740

Để tiện cho các bạn muốn biết game muốn tải về có thể chơi được trên điện thoại di động của mình hay không, vui lòng soạn tin nhắn theo cú pháp có bên dưới từng game gửi 8040 (500đ/tin nhắn). Trong trường hợp game đó không tương thích với ĐTDĐ của bạn, sẽ có danh sách khoảng 10 game khác tương tự để bạn chọn lựa.

HỖ TRỢ KỸ THUẬT: 08-2405828
ĐTDĐ phải có GPRS; 15.000đ/tin nhắn thành công (chưa gồm phí GPRS).

CHIẾN DỊCH MẶT TRỜI ĐÔNG

UNDERCOVER
OPERATION WINTERSUN

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Sproing Interactive
Phát hành: Lighthouse Interactive
Ngày phát hành: 18/09/07
Thể loại: Phiêu lưu
Hệ máy: PC
ESRB: Teen

Cấu hình tối thiểu: PIII 1GHz; RAM 256MB; VGA 64 MB; HDD 2,5GB; Windows 98/ME/2000/XP; 4CD.

Lấy bối cảnh thế chiến thứ hai. Undercover: Operation Wintersun (UOW) dựa theo giả thuyết phát xít Đức đã sớm phát triển vũ khí hạt nhân tại Haigerloch vào năm 1940.

Game đặt người chơi vào vai tiến sĩ John Russell - điệp viên của tổ chức tình báo Anh MI6.

Dưới vỏ bọc là nhà vật lý nguyên tử có khả năng nói tiếng Đức trôi chảy, Russel cùng đồng sự tới Berlin. Nhiệm vụ của ông là phải tìm hiểu về những tài liệu bí mật của Đức về kế hoạch Wintersun xây dựng nhà máy vũ khí nguyên tử ở Haigerloch. Trong thời gian ở Berlin, Russell và trợ thủ Peter Graham còn có thêm sự giúp đỡ từ Anne Taylor, 1 nữ đặc vụ xinh đẹp, liều lĩnh, táo bạo, chẳng bao giờ quan tâm tới các nguyên tắc của MI6.

Diễn tiến UOW khá chậm, dẫn dắt người chơi lần theo dấu vết của quả bom và tìm cách ngăn không cho nó hoạt động. Do tình tiết chậm nên game không tạo ra cảm giác nguy hiểm, gay cấn cho người chơi. Bạn sẽ được khám phá rất nhiều khu vực - nơi chiến sự đã từng diễn ra ác liệt nhất như London, Berlin và Stalingrad. Tuy nhiên, độ dài của UOW dường như chưa tương xứng với các địa danh mà người chơi phải thực hiện nhiệm vụ.

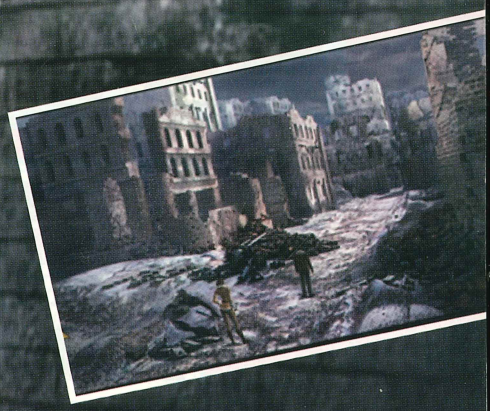
Game cho phép người chơi khám phá mọi thứ, từ những con phố, tòa nhà cùng các khu căn cứ bí mật. Tuy nhiên, số lượng vật và người có thể tương tác được lại rất ít, có thể do đây là công việc bí mật, nên cần tránh giao tiếp gặp gỡ với nhiều người. Việc cốt truyện có kết cấu theo lối tuyến tính cũng làm giảm sự thú vị, khi game hướng người chơi đi theo hướng phát triển định sẵn.

Phần câu đố không quá khó mà cũng chẳng quá dễ, phần lớn là các câu đố mở khóa. Có một số câu đố mà nếu thực hiện sai, bạn sẽ phải làm lại từ đầu. Như việc tóm 1 tên lính gác, nếu thực hiện sai, bạn sẽ phải chơi lại thời điểm trước khi bạn tóm hắn. Bên cạnh đó là những câu đố sử dụng mật mã, ghép đồ, hóa học, di chuyển đồ vật... Nếu lựa chọn chế độ "Novice Mode", bạn sẽ dễ dàng phiêu lưu hơn vì game đã ngầm đưa ra các gợi ý về địa điểm, vị trí, các vật dụng.

Hình ảnh trong UOW được mô tả khá chi tiết, tạo ấn tượng tốt với cảnh nền 2D hòa trộn với các nhân vật 3D sống động, khá thực. Mang những nét đặc trưng của cuộc chiến, các tòa nhà, xưởng, khu công nghiệp hoang, những dãy nhà vắng vẻ, không người qua lại. Thành phố lớn, đông dân Berlin rất ảm đạm, trong khi Stalingrad lại rất hoang tàn do sự tàn phá của bom. Tuy nhiên càng về cuối, khung cảnh trò chơi lại tươi sáng hơn, mang cảm giác bình yên. Các nhân vật được mô tả đơn điệu, không mang nhiều cảm xúc, cứng trong cách nói chuyện, chuyển động, không thể hiện được tính cách. Được cái là nhạc nền trong UOW được xây dựng phù hợp với bối cảnh của thế chiến thứ hai, hào hùng xen lẫn đau thương.

Tuy chưa tạo được đặc điểm riêng cho mình, nhưng với cốt truyện rõ ràng, hệ thống câu đố không quá phức tạp, Undercover: Operation Wintersun rất phù hợp với những ai yêu thích phiêu lưu, điều tra.

TRUNG NGUYỄN



SWAT TARGET LIBERTY

MỤC TIÊU MỚI

Cùng với Rainbow Six và Ghost Recon của Ubisoft, SWAT là một trong số ít thương hiệu giữ chân game thủ qua nhiều phiên bản nhờ kết hợp hài hòa cả hai yếu tố chiến thuật lẫn hành động. Target Liberty (TL), phiên bản SWAT mới trên PSP cũng tạo được không ít âm vang trong dư luận ngay trước giờ phát hành.

Được chính Scott Rosenbaum, tác giả kịch bản của loạt phim truyền hình The Shield chấp bút, TL lấy bối cảnh là thành phố New York đang bị xáo trộn an ninh bởi xung đột giữa các nhóm găng tơ gốc Hàn. Kẻ đứng sau giật dây vụ việc trên chính là một nhân vật nòng cốt của lực lượng Al Qaeda, người thành lập tổ chức Hammer of God với âm mưu kích hoạt vũ khí hạt nhân ngay giữa trung tâm thành phố New York. Biệt đội SWAT do chỉ huy trưởng Kurt Wolf nhanh chóng vào cuộc để ngăn chặn kế hoạch nguy hiểm trên.

Thay đổi lớn nhất của TL so với các phiên bản SWAT gần đây chính việc chuyển góc nhìn từ ngôi thứ nhất sang góc quay từ trên xuống (top down). Bên cạnh đó số lượng đồng đội cũng được rút xuống còn một phần hai. Tuy nhiên, chức năng và cách thức hợp tác của họ hầu như không thay đổi nhiều. Bạn có thể ra lệnh cho họ bắt trói các đối tượng nghi vấn, tấn công bất ngờ vào nơi trú ẩn của địch bằng lựu đạn cay, phá cửa... Ngoài ra, để hoàn thành nhiệm vụ được trọn vẹn, bạn có thể tận dụng triệt để các khả năng đặc biệt của từng thành viên trong nhóm. Ví dụ, Gramps có tầm nhìn rộng nên rất thích hợp để làm trinh sát; trong khi đó Subway có thể khai thác thông tin tốt từ phía con tin nhờ khả năng đàm phán tốt.

Thoạt nghe, TL có rất nhiều triển vọng để trở thành "hit" lớn trong năm dành cho PSP nhưng chỉ đến khi vào cuộc bạn mới thấy game mang lại thật nhiều thất vọng. Khuyết điểm đầu tiên lại nằm ở chính góc quay mà hãng sản xuất điều chỉnh. Nhờ cung cấp tầm quan sát rộng nên yếu tố bất ngờ vốn là một trong những điểm hấp dẫn nhất của game trước đây không còn nhiều. Mặt khác, bạn và các đồng đội máy còn được ưu ái thêm tính năng tự hồi máu. Do vậy, việc bắt sống các đối tượng tình nghi hoặc khủng bố không còn là mối bận tâm lớn. Chỉ cần thực hiện theo đúng kịch bản lao về phía đối phương "chịu đấm ăn xôi" để sử dụng đòn cận chiến (báng súng) rồi sau đó chờ hồi phục HP là bạn có thể yên tâm chọn mục tiêu khác. Việc này khiến nhịp game ít biến động và cảm giác nhàm chán đến với game thủ rất nhanh.

Dù cung cấp đến ba chế độ chơi khác nhau gồm Rodeo Round-up, Football và Great Escape nhưng phần chơi mạng của TL khó giữ chân được game thủ lâu do chỉ hỗ trợ vẻn vẹn bốn người chơi trong cùng thời điểm. Đồ họa được xem là phần "bắt mắt" nhất của TL cũng chỉ dừng ở mức trung bình khi các mô hình nhân vật được dựng khá thô và môi trường tương tác rất kém. Âm lồng tiếng thực hiện rất rời rạc và thiếu sức sống. Thật đáng tiếc khi TL hoàn toàn không tương xứng với những gì mà giới hâm mộ SWAT đã mong mỏi.

XUÂN YẾN

THÔNG TIN GAME

Phát triển: 3G Studios
Phát hành: Sierra Entertainment
Ngày phát hành: 16/10/2007
Thể loại: Hành động
Hệ máy: PSP
ESRB: Teen

Ưu: Trí thông minh của các đồng đội máy cao.
Khuyết: Cách chơi nhàm, thiếu kịch tính; phần chơi mạng kém.

HÀNH TRÌNH TRÊN ĐẢO SUN SUN

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Paon Corp
Phát hành: Nintendo
Ngày phát hành: 11/09/2007
Thể loại: Platform
Hệ máy: DS
ESRB: Everyone

Ưu: Cách chơi linh hoạt hấp dẫn; đồ họa bắt mắt; nhạc nền thể hiện tốt không khí của game.
Khuyết: Việc quan sát màn hình hơi bất tiện.

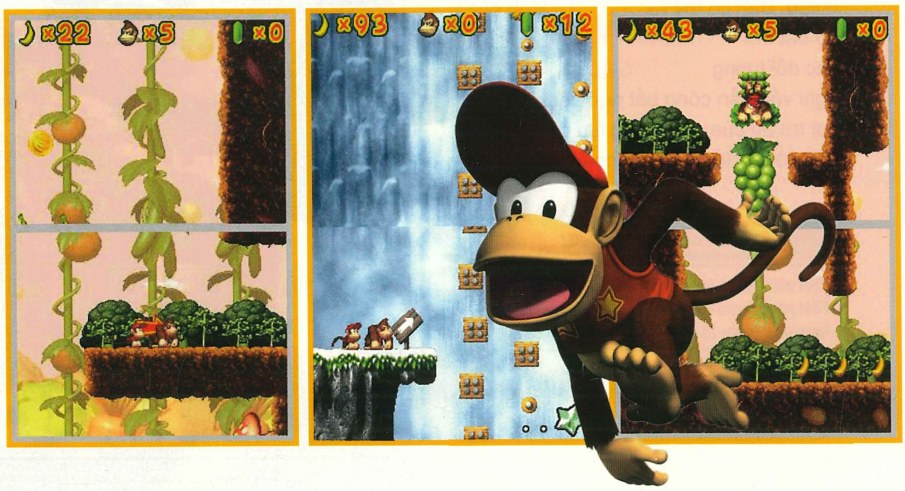
Sau những ngày làm việc mệt nhọc Donkey Kong (DK) cùng các bạn của mình quyết định đi nghỉ mát tại đảo Sun Sun. Trong lúc nô đùa, DK tình cờ nhìn thấy một quả chuối khổng lồ đang lượn trên đỉnh một ngọn núi. Bản tính tò mò và cái bụng đang sôi vì đói khiến DK tiến thẳng về phía đỉnh núi để tìm kiếm. Tại đây DK và các bạn phát hiện vật thể lạ mà họ ngỡ là chuối lại chính là người ngoài hành tinh mang tên Xananab. Sau một hồi được giải thích, DK đồng ý tìm lại 5 Crystal Banana của Xananab đã bị vua cá sấu King K. Rool và đồng bọn tước đoạt...

Điểm đặc biệt của DK Jungle Climber (DKJC) chính là hệ thống điều khiển, người chơi phải sử dụng phần lớn thời gian cho hai phím L, R tương ứng với cánh tay trái và phải của DK để leo trèo qua các địa hình phức tạp trong trò chơi. Ví như để vượt qua các khu vực cao bạn phải nhấn hai phím L và R cùng lúc hoặc bám vào các bông hoa khổng lồ bên vệ đường (có tác dụng như một thanh xà) để lấy sức bật. Một số cạm bẫy lắt léo hơn ở những màn chơi sau yêu cầu DK chỉ được phép bám trên những ô màu nhất định theo đúng thứ tự màu sắc hay sử dụng lực li tâm để đu người qua lại trên những tảng đá tròn nằm ven khúc dốc nguy hiểm.

Ngoài việc tự lực cánh sinh để vượt qua các nguy hiểm trên đường đi, DK còn nhận được sự trợ giúp rất nhiệt tình từ chú khỉ nhỏ Diddy Kong. Điển hình như để tìm được những buồng chuối sai quả, các ký tự đặc biệt ở trên cao hoặc chỉ đơn thuần là tấn công đối phương, DK có thể tung Diddy (thao tác bằng phím A) với tốc độ cực nhanh về phía mục tiêu. Ngoài ra, bạn có thể chủ động trang bị cho họ bằng các vật dụng tìm được trên đường đi như búa sắt để khai thông những lối đi ẩn, bay lượn thoải mái khắp mọi địa hình bằng những chiếc lông vũ. Song song với mục chơi chính Adventure, game còn cung cấp hẳn các trò chơi nhỏ khác nhau để bạn có thể tùy chọn tại Challenge như nhảy gỗ (Rolling Panic), hái chuối (Banana Grab)... Bên cạnh đó, bạn có thể tranh tài qua mạng cùng các bạn chơi khác trong những phần chơi hấp dẫn trên chỉ với một bản game chính thông qua chức năng Download Play.

Được dựa trên nền gốc là DK King of Swing của hệ Game Boy Advance trước đây nhưng được cải tiến mạnh về độ phân giải nên đồ họa trong DKJC có độ chi tiết khá cao, gam màu sử dụng rất tươi tắn và được "dán" rất vừa mắt. Nhạc nền thể hiện khá vui nhộn và bắt rất khớp với nhịp điệu sôi động của game. Đây thực sự là một tựa game rất đáng quan tâm, đặc biệt là với quý phụ huynh đang tìm kiếm một game giải trí nhẹ nhàng cho con em mình.

HUY VŨ



HÀNH TRÌNH ĐẾN ĐẢO KHO BÁU

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Capcom
Ngày phát hành: 23/10/2007
Phát hành: Capcom
Thể loại: Phiêu lưu
Hệ máy: Wii
ESRB: Everyone

Ưu: Đồ họa ấn tượng; khả năng tương tác với Wii Remote hấp dẫn; các câu đố hay và sáng tạo.
Khuyết: Cốt truyện chưa đặc sắc.

Do tiết tấu chơi chậm và đòi hỏi phải vận dụng đầu óc nhiều nên đã từ lâu dòng game phiêu lưu luôn được bị liệt vào dạng kén người chơi. Đây cũng là nguyên nhân chính khiến lượng fan dòng game này tương đối hiếm và đầu game dành riêng có xu hướng giảm. Điều này, làm trăn trở rất nhiều nhà phát triển và phần lớn đều chọn giải pháp là lồng thể loại này vào các thể loại khác theo tỷ lệ và công thức khác nhau. Capcom là số ít nhà phát triển thực hiện giải pháp này thành công với các tác phẩm kinh điển như Resident Evil, Devil May Cry. Tuy nhiên, sản phẩm mới nhất của họ Zack & Wiki Quest for Barbaros's Treasure (ZaW) lại là một ngoại lệ bởi đây là một game phiêu lưu đơn thuần.

Cốt truyện của game xoay quanh cuộc phiêu lưu của cậu bé Zack và chú khỉ Wiki, hai thành viên mới của tổ chức cướp biển The Sea Rabbits. Thoát khỏi bàn tay tử thần trong một tai nạn máy bay, bộ đôi tình cờ chạm mặt linh hồn của tay cướp biển huyền thoại Barbaros. Một thoả thuận giữa hai bên được đặt ra: Zack và Wiki sẽ tìm lại những phần thân thể đã mất của Barbaros, đổi lại Barbaros phải dẫn dắt cả hai đến đảo kho báu "Treasure Island".

Thay vì xây dựng thành cấu trúc tổng thể liền mạch nhau như cách truyền thống thì ZaW lại được chia nhỏ thành nhiều màn chơi riêng biệt và độc lập.

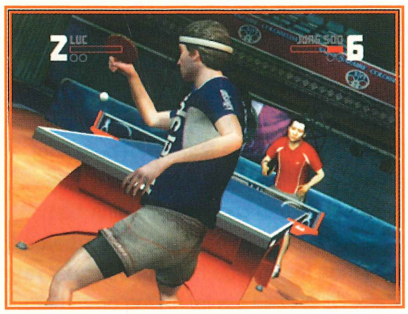
Tuy nhiên, điểm độc đáo nhất của game lại nằm ở bộ điều khiển Wii Remote đặc trưng của nền máy Wii. Ở trạng thái bình thường chiếc Remote này sẽ có tác dụng như một trỏ chuột để chỉ hướng đi cho Zack và điều chỉnh góc quay camera. Tuy nhiên, khi bước vào những tình huống đặc biệt, chiếc tay cầm này sẽ biến đổi thành nhiều vật dụng khác nhau để người chơi tương tác y hệt ngoài đời thật. Điển hình như khi dùng chìa khóa để mở một cánh cửa, bạn phải cầm Wii Remote và xoay theo đúng chiều tương tự; hay phá bỏ những chông gỗ chắn ngang lối đi, bạn phải sử dụng chiếc cưa (Wii Remote) và dùng tay di chuyển thật nhịp nhàng theo phương ngang.

Ngoài khả năng tương tác tuyệt vời, ZaW còn tạo được ấn tượng với người chơi nhờ sắp xếp các câu đố rất thú vị. Như để làm tan băng trong khuôn đá để ép thành chìa khóa, bạn phải sử dụng miếng băng khác như một thấu kính hội tụ, kết hợp với ánh sáng mặt trời để tạo ra "lửa". Nếu cảm thấy về đối "khá chua", bạn có thể dùng điểm tích lũy qua từng màn chơi để mua các gợi ý tại shop. Song song đó, bạn có thể mua tại đây các hình nhân thế mạng để tiếp tục những cảnh chơi lớn nếu chẳng may bị "game over".

Đồ họa trong game được xây dựng theo phong cách hoạt hình với gam màu rất tươi tắn nên tạo được ấn tượng thị giác rất cao. Mặt khác, thời gian nạp game khá nhanh và hiếm xảy ra hiện tượng rớt khung hình. Nếu đang tìm một game phiêu lưu giải đố có chất lượng cao như Grim Fandango, The Longest Journey thì đây là trò chơi rất đáng để bạn quan tâm.

MINH XUÂN

CHƠI BÓNG BÀN VỚI ROCKSTAR



"Không máu me, không bạo lực... thì không phải là Rockstar", đã có lúc mọi người quan niệm như vậy. Điều đó cũng dễ hiểu khi hàng loạt các game đặc trưng của hãng game này như The Warriors, loạt game GTA và nhất là 2 phiên bản của game Manhunt đều bị dán mác M (Mature). Do đó, Rockstar Games Present Table Tennis (RTT) lại là một trò chơi mô phỏng bóng bàn không hề mang chút bạo lực nào, đã khiến không ít người ngạc nhiên. Và nay, trò chơi lại được cập bến Wii, với kỳ vọng tận dụng tính năng độc đáo của Wii Remote nhằm mô phỏng một cách "chân thật" nhất.

Với RTT, Rockstar đã thành công khi tạo cho người chơi cảm giác như được đánh bóng bàn thật sự. Thao tác điều khiển đã được đơn giản hoá: hất nhẹ Wii Remote để thực hiện cú tung banh giao bóng, đẩy Wii Remote lên trên về phía phải/trái để đánh bóng về góc xa bàn phải/trái còn kéo Wii Remote xuống để đánh bóng vào phần góc bàn gần lưới. Bạn có thể thực hiện cú đánh chớp nhoáng hoặc cú đánh đầy uy lực bằng 2 nút A, B. Để thực hiện những đường banh có độ xoáy, bạn chỉ cần giữ các phím định hướng để có các kiểu xoáy khác nhau. Giữ phím càng lâu trước khi đánh thì độ xoáy càng cao tạo nên những đường banh hiểm hóc hơn.

Để có thể đáp ứng được đông đảo người chơi trình độ khác nhau và tăng thêm tính phong phú cho game, RTT cung cấp đến 3 chế độ điều khiển khác nhau: Standard, Control Freak và Sharp Shooter. Chế độ Standard thích hợp cho người mới bắt đầu chơi chỉ dùng Wii Remote để điều khiển vợt bóng bàn, máy sẽ tự điều khiển nhân vật của bạn di chuyển một cách hợp lý nhất. Chế độ Control Freak sử dụng Nunchuk để tự tay di chuyển nhân vật kết hợp với Wii Remote để đánh bóng, đòi hỏi người chơi phải có kỹ năng cao hơn. Và cuối cùng là chế độ Sharp Shooter sử dụng kết hợp Nunchuk để điều khiển độ xoáy cho banh và Wii Remote để đánh bóng. Nếu chưa có kinh nghiệm thì bạn nên bắt đầu với Standard một thời gian để làm quen trước khi chuyển sang Control Freak hoặc Sharp Shooter tùy theo sở thích.

Do được chuyển sang hệ máy có cấu hình khiêm tốn hơn, RTT cũng lộ ra những điểm chưa đạt khi so sánh với phiên bản gốc. Dễ nhận thấy nhất là chất lượng đồ họa đã không còn được sắc sảo và thiếu các hiệu ứng ánh sáng (lightning) đẹp mắt và vân phủ bề mặt (texture) chi tiết như trên phiên bản X360. Bù lại, cử động của các nhân vật vẫn rất mượt và vẫn còn các hiệu ứng làm chậm khá đẹp mắt. Những điểm yếu cố hữu ở phiên bản X360 như thiếu chế độ tạo nhân vật riêng (create-a-player) và chế độ thi đấu career mode vẫn chưa được bổ sung ở phiên bản lần này. Độ nhạy của chiếc Wii Remote đôi khi cũng không theo kịp những cử động quá nhanh nên sẽ có những động tác không chính xác như bạn mong muốn. Riêng phần âm thanh vẫn giữ được chất lượng như trên bản X360 với những hiệu ứng như bóng chạm mặt vợt hoặc mặt bàn đều rất thật. Những tiếng hò reo tán thưởng đúng lúc cho một pha bóng đẹp của khán giả có thể làm bạn cảm thấy phấn chấn tinh thần, thi đấu "bốc" hẳn lên.

"Mệt mà vui!", đó là cảm tưởng của tác giả sau khi thử qua RTT. Có lẽ sau những giờ phút làm việc căng thẳng bạn cũng nên "đổi gió" bằng cách vận động một chút với chiếc máy Wii của mình. Vừa chơi game giải trí vừa được vận động thể thao, 2 trong 1 như thế còn gì bằng.

NGUYÊN QUÂN

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Rockstar Leeds
Phát hành: Rockstar Games
Ngày phát hành: 16/10/2007
Thể loại: Mô Phỏng
Hệ máy: Wii
ESRB: Everyone

BWii BATTALION WARS 2

ĐẠO QUÂN CHỐNG ĐẠO QUÂN

Cách đây 2 năm, Nintendo và Kuju Entertainment từng làm nức lòng fan thể loại game dàn trận theo lượt Advance Wars khi cho ra đời "spin-off" (sản phẩm phụ) mang tên Battalion Wars dành riêng cho hệ Game Cube. Trò chơi nhanh chóng nhận được nhiều phản hồi tích cực từ game thủ lẫn các trang web uy tín nhờ kết hợp sáng tạo giữa dòng game hành động và chiến thuật thời gian thực. Đây cũng là lý do phiên bản thứ hai của trò chơi góp mặt trong danh sách những tựa game chủ lực dành cho Wii trong mùa mua sắm cuối năm.

Battalion Wars 2 (BW 2) có tổng cộng sáu phe phái tương ứng với sáu chiến dịch lớn khác nhau để bạn hoàn tất. Tuy nhiên, sự phân chia các phe đối lập này chỉ mang tính tương đối bởi binh chủng mỗi phe hoàn toàn giống nhau và tuân theo quy luật tương khắc tương tự trò chơi "kéo, búa, bao". Ví như lính lửa (flame-throwers) rất hữu hiệu để càn các quân đánh bộ khác ở diện gần nhưng lại gần như vô hiệu khi đối đầu các đơn vị thiết giáp. Trong khi đó máy bay đánh bom có thể uy hiếp bộ binh đánh bộ ở diện lớn nhưng lại bị vô hiệu hóa hoàn toàn bởi các xe bọc thép trang bị tên lửa đất đối không v.v... Điều đáng lưu ý ở đây, là bắt đầu mỗi chiến dịch, người chơi chỉ được phân chia một nhánh quân với số lượng ở mức vừa đủ. Do đó người chơi phải nắm bắt những quy luật nêu trên để xoay trở với số quân địch luôn áp đảo trên chiến trường trước khi được bổ sung bằng quân cứu viện mới hoặc kết thúc màn chơi.

Mặc dù xây dựng cơ bản trên công thức cũ của phiên bản đầu và bổ sung thêm các đơn vị quân mới bằng đường thủy như battleship, frigate nhưng phần chơi đơn của game khá dễ thở hơn phiên bản đầu. Do vậy để tăng giá trị chơi lại, BW 2 đưa ra hệ thống tính điểm màn chơi qua ba tiêu chí chính là power - số lượng địch bị tiêu diệt, speed – thời gian hoàn thành màn chơi và technique – khả năng điều khiển (dựa vào số lượng lính còn sau mỗi màn chơi). Nếu dành được thang điểm S trong từng màn chơi bạn có thể mở khóa được những nội dung ẩn liên quan đến trò chơi.

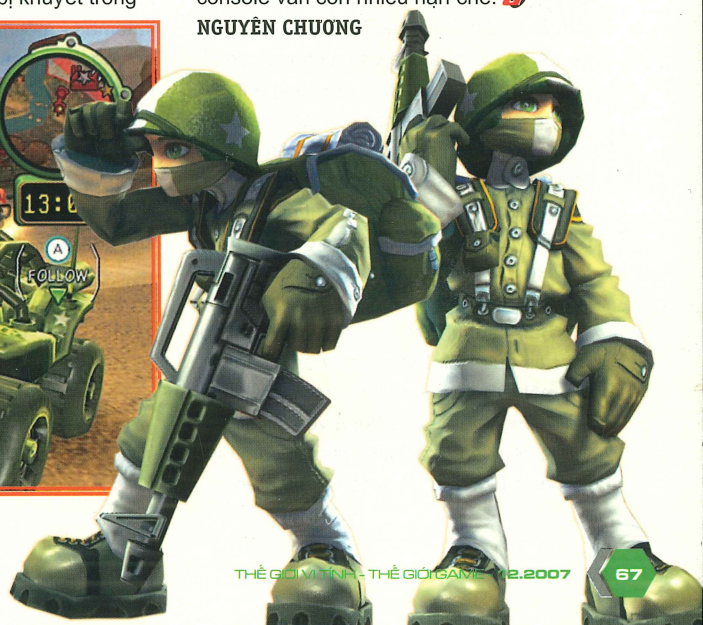
Tính năng mạng vốn bị khuyết trong phiên bản đầu nay đã góp mặt trong BW 2 qua dịch vụ Nintendo Wi-Fi Connection với ba kiểu chơi chính skirmish, assault và cooperative. Nếu skirmirh buộc người chơi phải tranh tài cùng những bạn chơi khác để trở thành last-man-standing thì assault đòi hỏi bạn phải hoàn thành các chuỗi nhiệm vụ liên tiếp nhau trước sự cản trợ của đội bạn. Trong khi đó, đúng như tên gọi, trong cooperative bạn phải chủ động kết hợp cùng bạn chơi để vượt qua chiến trường đầy quân do máy điều khiển. Nếu không phải là người quá cầu toàn, BW 2 vẫn xứng đáng để bạn duyệt qua, nhất là khi mặt bằng game chiến thuật trên console vẫn còn nhiều hạn chế.

NGUYÊN CHƯƠNG

THÔNG TIN GAME

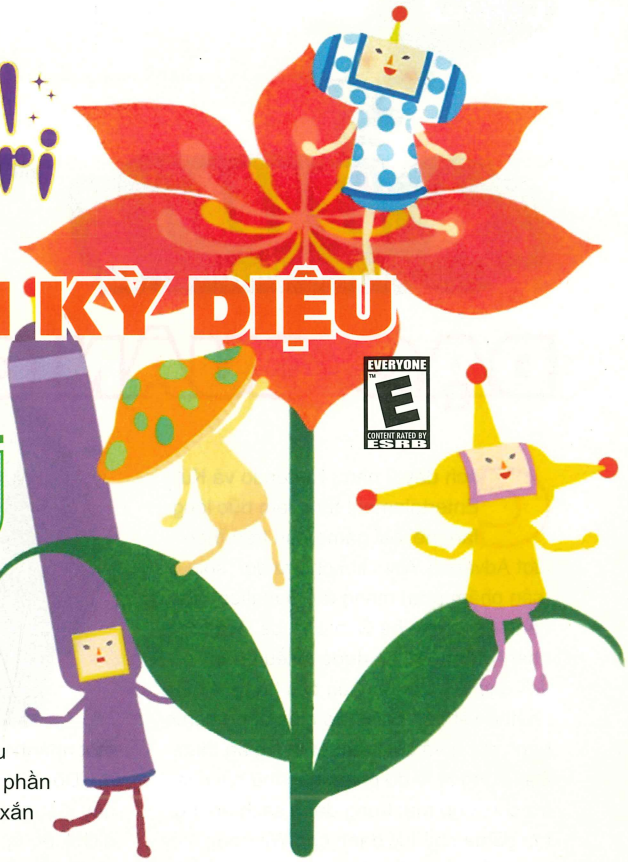
Phát triển: Kuju Entertainment
Phát hành: Nintendo
Ngày phát hành: 29/10/2007
Hệ máy: Wii
Thể loại: Hành động-Chiến thuật
ESRB: Teen

Ưu: Cách chơi đơn giản dễ nắm bắt; bổ sung mục chơi mạng hấp dẫn.
Khuyết: Yếu tố chiến thuật vẫn còn hạn chế; phần chơi đơn tính thử thách chưa cao.



Beautiful Katamari

VIÊN NAM CHÂM KỲ DIỆU



EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Namco Bandai
Phát hành: Namco Bandai
Ngày phát hành: 16/10/2007
Thể loại: Giải đố
Hệ máy: Xbox360
ESRB: Everyone

Vào một ngày nọ, trong lúc đang chơi tennis với gia đình, thượng đế toàn năng - The King of All Cosmos đã vô tình làm thủng một lỗ trên bầu trời. Lỗ thủng nhanh chóng biến thành một lỗ đen và hút hết mọi thứ, kể cả các hành tinh, chỉ còn sót lại duy nhất Trái Đất. The Prince, con trai ông, nhận được nhiệm vụ thu thập các nguyên liệu để có thể tái tạo các hành tinh. Công cụ duy nhất mà The Prince có trong tay là các katamari, những viên nam châm mầu nhiệm - được dùng cho mục đích hút các vật thể xung quanh làm nguyên liệu.

Tương tự hai phiên bản đầu, bạn sẽ điều khiển các viên nam châm trong BK thông qua 2 cần "analog" của tay cầm. Đẩy 2 cần lên hoặc xuống để di chuyển viên nam châm tới hoặc lui, hoặc kéo 2 cần theo chiều ngược nhau để xoay viên nam châm. Bạn cũng có thể nhanh chóng xoay 180° hoặc di chuyển lách sang phải hoặc trái bằng các cách bấm khác nhau 2 cần này... Ban đầu với kích thước nhỏ của viên nam châm, bạn sẽ chỉ hút được các vật thể như các viên kẹo, những miếng sushi... Về sau, khi kích thước lớn hơn bạn mới có thể hút các vật thể to như con người, xe cộ, nhà cửa và cả những con tàu. Các vật thể bạn hút vào cũng ảnh hưởng đến sự di chuyển của viên nam châm. Nếu viên nam châm trở nên mất cân đối thì bạn sẽ di chuyển khó khăn hơn, thậm chí nếu hút phải những vật thể dài như cây bút chì hoặc các cây cột điện thì viên nam châm của bạn sẽ càng vướng víu, khó xoay trở.

Ban đầu, nhiệm vụ trong game chỉ đòi hỏi bạn đưa kích thước viên nam châm lên một con số không lớn lắm và thời gian cũng khá dư dả nhưng về sau kích thước yêu cầu được nâng lên rất nhiều và thời gian giới hạn rất gắt gao, thử thách khả năng khéo léo của bạn. Kết thúc mỗi màn chơi, The King of All Cosmos sẽ cho bạn một số điểm tùy vào những thứ bạn hút bằng viên nam châm của mình. Nếu khéo léo bạn có thể nhận các phần thưởng là những món đồ xinh xắn hoặc mở khoá khoảng 50 anh em họ của The Prince để sử dụng trong những màn chơi sau. Để tăng tính phong phú, bên cạnh các màn chơi truyền thống, game còn có màn yêu cầu bạn nâng nhiệt độ viên nam châm lên 10.000° C bằng cách chỉ được hút các vật thể nóng. Đối với các màn này, yêu cầu bạn phải tinh mắt và tính toán cẩn thận thì mới giải quyết được.

Hấp dẫn, gay cấn và vui nhộn nhất là những gì mà phần chơi mạng đem lại cho bạn. Có 2 kiểu chơi cho bạn chọn lựa: chơi 2 người trên cùng 1 máy hoặc 2-4 người online qua dịch vụ Xbox Live. Ở phần chơi 2 người trên cùng một máy, bạn có thể chơi ở chế độ "versus" để đấu với nhau hoặc chế độ "co-op" thú vị hơn khi 2 người cùng lúc điều khiển 1 viên katamari - mỗi người sẽ điều khiển 1 cần analog. Ngay cả những người chơi hiểu ý nhau nhất, trong tình huống này, cũng sẽ dễ dàng "ông gà, bà vịt" và chính sự mâu thuẫn đó lại tạo nên những phút giây vui nhộn.

Mặc dù game hỗ trợ hình ảnh chất lượng cao 720p, 1080i và 1080p nhưng đồ họa trong BK chỉ dừng ở mức đạt. Phần âm thanh vẫn giữ được sức hấp dẫn như các phiên bản trước với những giai điệu lạ mà cuốn hút đặc trưng pha trộn bởi các dòng nhạc J-pop, Jazz và Electro. Ắt hẳn, không ít bạn sẽ "chơi" công suất loa mạnh để được thưởng thức và hòa mình vào dòng nhạc sôi động này khi chơi.

HỒNG PHÚC

Những ký tự huyền bí

Sự kiện sẽ diễn ra tới hết năm 2007
Thông tin chi tiết xem tại:
http://au.vtc.vn

S A M S U N G

100 chiếc điện thoại Samsung E210
ẩn dấu trong những trang phục sành điệu của Audition đang chờ khám phá.
Hãy nhanh tay nắm lấy may mắn của chính bạn!

SAMSUNG mobile
VTC GAME ONLINE

PHI ĐỘI

SẴN SÀNG XUẤT KÍCH

HÃY CÙNG **PHI ĐỘI** THAM GIA
NHỮNG SỰ KIỆN LỚN CỦA THÁNG 12
VÀ ĐÓN NHẬN NHỮNG PHẦN QUÀ Ý NGHĨA

- THI ĐẤU OFFLINE TẠI CÁC TỈNH THÀNH
- NHỮNG SỰ KIỆN LỚN CHÀO ĐÓN GIÁNG SINH
- NHỮNG ĐỢT KHUYẾN MẠI LỚN TRONG DỊP CUỐI NĂM

Chi tiết xem tại: http://phidoi.vtc.vn

VTC GAME ONLINE
MASANG SOFT

NÓNG BỎNG LỤC ĐỊA ĐEN FARCRY2

Từng được mệnh danh là sát thủ phần cứng trên PC, Far Cry đã một thời gian dài trở thành chuẩn mực để đánh giá chất lượng của các card đồ họa. Đồng thời, cũng không ai có thể chối cãi FC có một gameplay khá hấp dẫn và thu hút. Đồ họa đẹp, gameplay tốt đã "song kiếm hợp bích" đưa FC đạt rất nhiều giải thưởng trong năm 2004.

Gần 3 năm đã trôi qua, Far Cry 2 đã chính thức được xác nhận đang phát triển và sẽ ra mắt vào quý 2 năm 2008, làm dài thêm danh sách những game được mong chờ nhất.

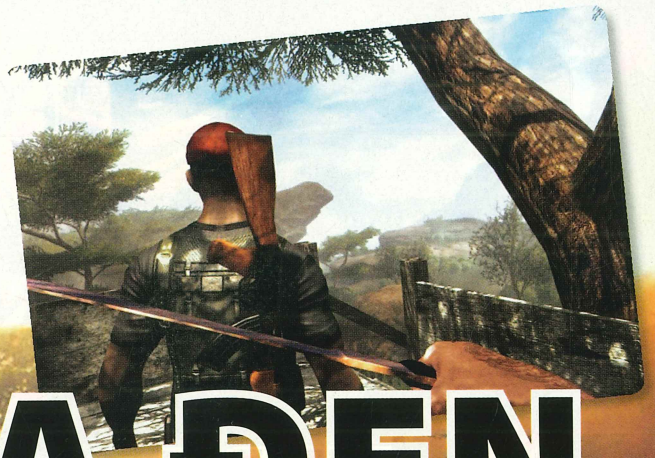
TỪ BIỂN XANH SANG HOANG MẠC

Đầu tiên, phải đề cập một chi tiết nhỏ có thể làm giới hâm mộ FC hơi thất vọng. Đó là nếu bạn đang mong chờ ở FC2 một khung cảnh đẹp như thiên đường nhiệt đới, có biển xanh và ánh nắng chan hòa thì tốt nhất là nên chuẩn bị tinh thần để đón nhận điều ngược lại. Không có gió biển lồng lộng hay làn nước trong xanh nào cả mà thay vào đó là những đồng cỏ khô trải dài tít tắp như đang bốc hơi dưới ánh nắng mặt trời gay gắt. Có thể bạn đang ngạc nhiên nhưng câu trả lời rất đơn giản: nhà sản xuất đã quyết định cho cốt truyện không diễn ra ở hòn đảo Thái Bình Dương nữa mà dời bối cảnh đến một trong những vùng còn giữ được chất hoang dã nhất trên thế giới: châu Phi. Một nơi ẩn chứa nhiều bí ẩn và đầy rẫy hiểm nguy, phức tạp, rất thích hợp cho game hành động bắn súng căng thẳng. Game cũng không hề liên quan đến bất kì phần nào trong phiên bản trước mà được làm mới hoàn toàn từ cốt truyện cho tới engine phát triển.

Nội dung của FC2 xoay quanh một vùng đất thuộc lục địa đen đang chịu sự dằng co quyết liệt giữa các phe đối lập để tranh giành đất đai. Người chơi sẽ đóng vai một trong 12 lính đánh thuê được cử tới khu vực "nóng bỏng" cả nghĩa đen lẫn nghĩa bóng. Trước khi thi hành nhiệm vụ, người chơi phải học cách sống sót được trên mảnh đất hoang dã này, nơi ban ngày đi đùng tiếng súng còn ban đêm thì thú dữ gầm gừ săn mồi. Và cũng bởi vì không có chút liên quan với bản trước nên người chơi sẽ không bắt gặp bất kì sinh vật đột biến gien nào mà thay vào đó là những con thú hoang dã và những bộ tộc hung hãn vùng hoang mạc Phi châu.

MỚI TỪ TRONG

Ngay ở phiên bản đầu tiên, FC đã khiến chúng ta kinh ngạc bởi màn chơi cực kì bao la. Dù vậy, người chơi vẫn chưa thoả mãn vì cấu trúc màn chơi không liền mạch khi thỉnh thoảng bị chen ngang bởi những đoạn loading dễ làm cụt hứng. Điều này sẽ không xảy ra trong FC2 vì diện tích màn chơi đã được nâng lên tới mức 50km vuông và liên tục thành



Tên game: Far Cry 2	**Phát triển:** Ubisoft Montreal	**Ngày phát hành:** Q2/2008	
Thể loại: Hành động	**Phát hành:** Ubisoft	**ESRB:** Đang đợi đánh giá	**Hệ máy:** PC

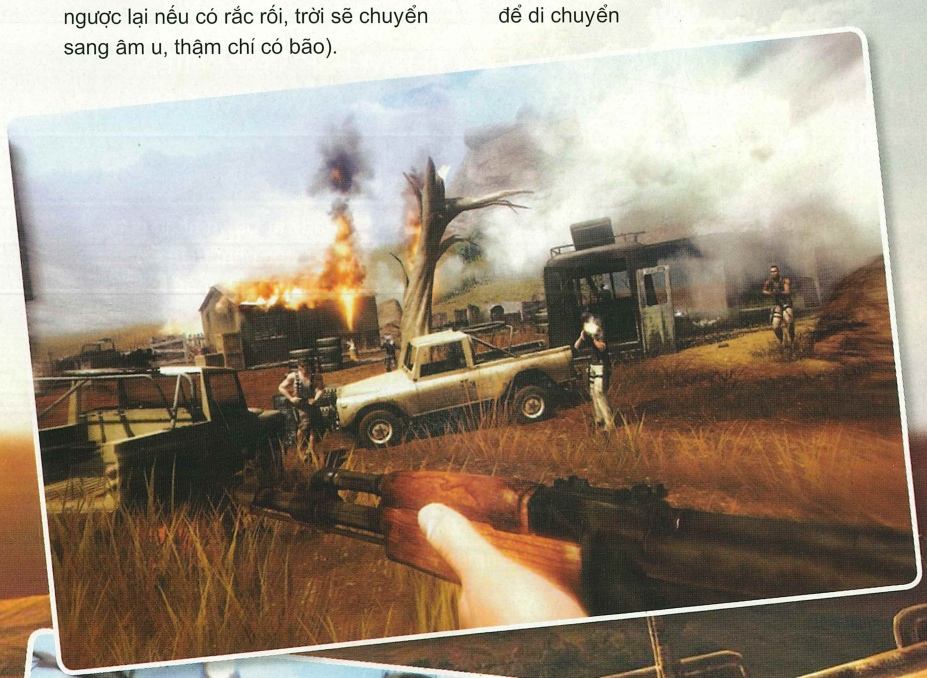
một khối thống nhất, đủ để tái dựng chi tiết vùng đất châu Phi với những đặc trưng như đồng cỏ, sa mạc, rừng nhiệt đới.

Sở dĩ đạt được khả năng dựng hình như vậy và nhiều ưu điểm khác là nhờ sau khi thuộc Ubisoft, FC2 đã được phát triển trên một nền tảng engine mới hoàn toàn so với bộ CryENGINE trước đây của Crytek, có tên là Dunia được chỉnh sửa từ bộ YETI dùng trong game Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter. Bên cạnh đó còn có rất nhiều hiệu ứng đồ họa khác đáng quan tâm như thời tiết gió bão, môi trường phá hủy được, chu kỳ ngày đêm thời gian thực cũng như AI thông minh tự ứng biến theo tình huống.

Đồng thời, bên cạnh việc nỗ lực xây dựng một khung cảnh thật rộng lớn, nhà sản xuất còn loại bỏ những thành phần không cần thiết hiển thị trên màn hình như bản đồ, thanh máu, thể lực để giải phóng tối đa tầm nhìn của game thủ. Đồng thời, lối kể chuyện theo thời gian thực sẽ từ từ dẫn nhập người chơi vào cốt truyện của game cũng như hệ thống thời tiết sẽ tự động điều chỉnh theo hành động của người chơi (trời sẽ trong xanh, tươi sáng nếu bạn vượt qua thử thách dễ dàng, ngược lại nếu có rắc rối, trời sẽ chuyển sang âm u, thậm chí có bão).

Tất cả nhằm mục đích đưa bạn vượt khỏi cảm giác đang chơi để thực sự nhập tâm thành nhân vật trong đó.

Dĩ nhiên, vì màn chơi quá rộng lớn nên việc di chuyển từ điểm này sang điểm kia gần như là chuyện không thể, thế nên game cung cấp khá nhiều phương tiện di chuyển trên đủ mọi địa hình gồm máy bay, xa jeep, xe tải, tàu lượn, cano v.v. Và nếu đã chơi qua bản đầu tiên, bạn sẽ biết những phương tiện này không chỉ để di chuyển mà còn giúp thưởng thức những khung cảnh tuyệt vời. Thử tưởng tượng, còn gì bằng lái chiếc tàu lượn thả mình từ trên mỏm đá cheo leo, ngắm nhìn màu vàng óng của hoang mạc trải dài ngút mắt và những đàn bò rừng đang rùng rùng di chuyển!



CHỜ GIỜ G

Nếu FC đã từng mang lại cho người chơi một thiên đường giữa biển khơi thì FC2 sắp thể hiện gương mặt mới: sự hùng vĩ của lục địa đen. Hai khung cảnh trái ngược nhưng lại có một điểm chung đó là sức hấp dẫn của những màn đấu súng tưng bừng và nỗi sợ phập phồng những hiểm nguy rình rập khắp chốn. Nếu đã là fan của phiên bản đầu, chắc chắn FC2 sẽ là niềm mong mỏi tiếp theo của bạn. Hy vọng nhà sản xuất sẽ hiện thực được những điều trên với niềm tin FC2 kế thừa tốt thành công của đàn anh.

MINH XUÂN

Tên game: God of War: Chains of Olympus | **Phát triển:** Ready at Dawn | **Ngày phát hành:** 4/3/2008
Thể loại: Hành động | **Phát hành:** Sony Computer Entertaiment | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PSP

MẮT XÍCH OLYMPUS

VỊ THẦN CHIẾN TRANH KRATOS LẦN ĐẦU TIÊN BƯỚC LÊN THỀM PSP VỚI PHIÊN BẢN CHAINS OF OLYMPUS. LIỆU CUỘC PHIÊU LƯU TRÊN HỆ MÁY CẦM TAY CÓ CỰC HOÀNH TRÁNG BẰNG NHƯ TRÊN PS2 TRƯỚC ĐÂY?

God of War là một trong những dòng game thành công nhất của Sony hai năm trở lại đây. Trò chơi không những đánh bóng lại tên tuổi của hệ PS2 tưởng chừng đến độ "hưu trí" mà còn đưa thể loại hành động phiêu lưu lên một tiêu chuẩn mới. Những đặc điểm dễ nhận ra nhất ở God of War là phong cách điện ảnh độc đáo, lối chơi hành động với các chiêu thức combo đẹp mắt và nhất là đồ họa cực kì đẹp mắt. Với những ưu điểm đó, việc đưa trò chơi lên PSP quả thật là một thử thách đối với Sony khi cấu hình lẫn tính chất của hai hệ có nhiều khác biệt. Liệu khi chuyển sang hệ máy mới, God of War còn đủ độ "hot" để chinh phục những tay chơi hâm mộ và khó tính?

Để đưa dòng game con cưng của mình lên PSP, Sony đã tin tưởng giao trọng trách cho Ready at Dawn Studio, một hãng phát triển có trụ sở tại California vốn nổi tiếng với Daxter, trò chơi nằm trong series Jak nổi tiếng. Được thành lập bởi các cựu binh đến từ Naughty Dog và Blizzard Entertainment, Ready at Dawn nhận được công việc phát triển Chains of Olympus một phần là do họ đã thành công với phiên bản PSP Daxter. Chưa hết, hãng phát triển của trò chơi gốc là Sony Computer Entertainment America cũng hỗ trợ đồng phát triển trò chơi nên về mặt phong cách, God of War PSP sẽ không có nhiều khác biệt so với những người tiền nhiệm về khía cạnh hành động cũng như kết cấu gameplay. Điều này có thể được xem là tin mừng cho các fan mộ điệu những pha hành động kịch tính, dũng mãnh của chiến binh Kratos.

Về bối cảnh, cốt truyện của God of War: Chains of Olympus (COO) thuật lại diễn biến 10 năm trước khi sự kiện ở bản đầu tiên xảy ra. Kratos trả giá cho những lỗi lầm và sự ngông cuồng của mình

bằng cách phục vụ cho vị thần chiến tranh hiện tại là Ares. Cuộc chinh phạt của Kratos dẫn anh đến nhiều chiến trường Hi Lạp lẫn những địa danh thần thoại. Qua COO, người chơi sẽ khám phá thêm những mắt xích mới trong giai thoại cuộc đời của vị thần chiến tranh Kratos vốn không được thể hiện rõ ràng trong hai phiên bản console. Ngoài ra, những câu chuyện mà Kratos trải qua trong COO có thể sẽ giải thích được tính cách "bất cần" lẫn dữ dội của anh chàng trong những cuộc phiêu lưu sau này.

Gameplay của COO không khác mấy người tiền nhiệm, với hai yếu tố hành động mạnh mẽ và những câu đố hóc búa đan xen. Vào vai Kratos, bạn sẽ sử dụng lại thanh song đao Blade of Chaos quen thuộc ở các bản trước cùng với một số vũ khí mới độc đáo chưa từng xuất hiện. Hệ thống combo vẫn là sự kết hợp giữa những đòn dọc và ngang cùng với khả năng nhảy hai lần trên không của nhân vật. Do không có thanh analog phải, bạn sẽ nhấn đồng thời hai nút L và R của PSP để lăn tránh đòn. Những chiêu nắm vật, kết liễu của Kratos vẫn giữ được phong thái mạnh mẽ dứt khoát như trên các phiên bản PS2. Yếu tố nâng cấp của COO như cũ với việc thu thập linh hồn quái vật để gia tăng sức mạnh của vũ khí và tiếp thu các ma thuật mới. Những quyền năng này vẫn chưa được Ready At Dawn bật mí nhưng qua một số đoạn phim bị rò rỉ thì các chiêu thức sẽ hứa hẹn hoành tráng hơn và nhất là được điều chỉnh lại sức sát thương để tránh người chơi lạm dụng.

Giống như những người anh em trên PS2, COO thừa hưởng cách chơi điều khiển theo ngữ cảnh (context-sensitive) trong các pha hành động và giải đố của mình. Trong một số tình huống đặc biệt, bạn sẽ phải bấm một dãy nút theo thứ tự trên màn hình để kết liễu một con quái vật hoặc nhảy tránh một cạm bẫy chết người. COO cũng giới thiệu lại những trận đấu boss kinh điển với nhiều chủng loại quái vật khổng lồ chờ đón Kratos. Lối chơi theo ngữ cảnh cũng chính là yếu tố làm những trận đấu trùm này càng kịch tính và hấp dẫn hơn.

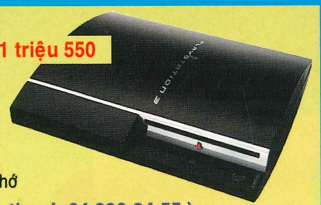
Như đã nói ở trên, thiết lập đồ họa cho COO sẽ là một bài toán lớn cho Ready at Dawn khi phát triển trò chơi. Tuy nhiên, những bản demo trình diễn gần đây cũng cho thấy đồ họa cực kì ấn tượng và chi tiết so với một game PSP. COO được thiết kế với cấu hình PSP chạy ở tốc độ 222MHz nhưng với firmware 3.5 cập nhật mới, trò chơi có thể chạy ở tốc độ cao nhất của PSP là 333MHz. Điều này sẽ cải thiện tốc độ khung hình và cho phép những phân đoạn có độ chi tiết cao chạy trơn tru hơn. Với phiên bản PSP Slim mới, COO còn có thể xuất ra hình ảnh có độ phân giải tương đương PS2 là 480p qua cổng TV-out.

Mặc dù là một game PSP, God of War: Chains of Olympus làm người ta nghĩ đến một trò chơi dành cho hệ PS2 nhiều hơn vì sự đầu tư về hình ảnh và cách chơi. Kratos luôn là ngôi sao hành động trên hệ PS2, hi vọng khi lên PSP, chàng không mất đi "phong độ" đã từng mê hoặc hàng triệu game thủ yêu thích game hành động của Sony.

ĐỖ THẢO

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Tại HÀ NỘI :
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel : 04.726.1373
Email : quocdaivn@yahoo.com

PSP: 3 triệu 1 / PSP Slim: 3 triệu 4 / WII: 4 triệu 5
PS2: 2,5 tr / NDS: 2 triệu 450 / PS3: 7 triệu 8 / GBA: 1 triệu 550



- Nhận đặt mua, đổi game PSP, PS3, băng GBA, copy game PSP
- Các loại phụ kiện cho PS3 , WII , PS2 , PSP , NDS , XB360 , GBA
- Sửa chữa, thay thế linh kiện các hệ máy Game
- Gắn modchip PS2 , WII - Mua bán các máy Game đã qua sử dụng
- Downgrade tất cả các phiên bản của PSP để chơi Game trên thẻ nhớ

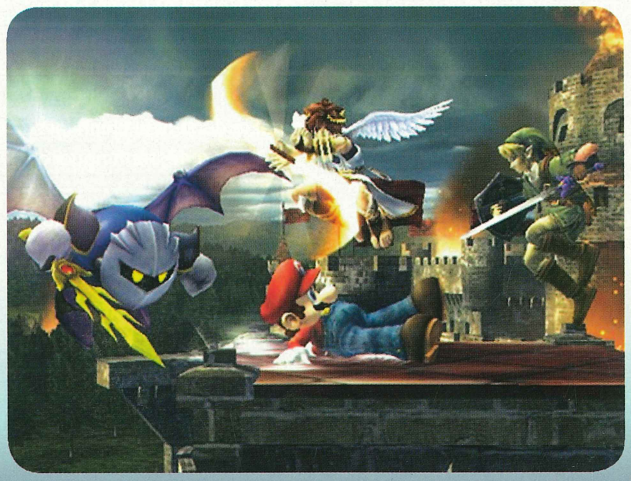
Nhân dịp Hotgame khai trương cửa hàng mới tại 331 - Giải Phóng (Điện thoại: 04.292.34.55)
Giảm giá tất cả các hệ máy Console và phụ kiện - Hãy truy cập www.hotgameshop.net để xem thêm thông tin

ANH TÀI HỘI NGỘ

Ngoài việc có năng khiếu sáng tạo những nhân vật thân thiện đầy màu sắc, Nintendo còn chứng tỏ được máu hài hước không hề kém cạnh bất kì hãng game nào. Dòng game Super Smash Bros là ví dụ điển hình cho truyền thống nghịch ngợm của Nintendo khi đưa người chơi đến một thế giới tràn ngập những nhân vật rất quen thuộc trong những siêu phẩm từng xuất hiện trên các nền máy của mình. Từ ông thợ béo sửa ống nước Mario đến gã điệp viên lạnh lùng Solid Snake, từ quả bóng tròn vo Kirby đến chàng Link xanh lá điển trai, tất cả tề tựu để giao lưu qua hình thức đấu võ đài nhiều bất ngờ và vui nhộn. Tính đến nay, Nintendo đã tổ chức được hai giải đấu - năm 1999 trên hệ máy Nintendo 64, năm 2001 trên GameCube - và sắp tới, đầu năm 2008 sẽ là giải đấu thứ 3 mang tên Super Smash Bros Brawl (SSBB) dành cho fan của hệ máy Wii.

Với mục đích chính là tạo tiếng cười cho game thủ chứ không muốn biến SSBB thành game đánh nhau nhàm chán nên nhà sản xuất đã xây dựng một lối chơi khá nhẹ nhàng, lành mạnh nhưng vẫn hấp dẫn. Đầu tiên là game không dùng đến những cây máu như thường thấy trong các game đánh võ mà thay vào đó là chỉ số phần trăm cho biết mức độ "ăn đòn" của nhân vật nhiều hay ít. Mỗi nhân vật sẽ bắt đầu từ chỉ số 0 và tăng dần đến 999 khi bị "tẩm quất"; người chơi chỉ thua khi bị hạ nốc ao văng khỏi võ đài. Chỉ số % của nhân vật càng cao (ăn đòn càng nhiều) thì khi bị đánh sẽ văng càng xa và dễ rơi khỏi võ đài hơn. Khi đó, người chơi sẽ mất mạng hoặc mất điểm tùy thể thức thi đấu.

Như đã nói, vì đây là một tập hợp của những nhân vật đến từ nhiều game khác nhau nên mỗi nhân vật chiến đấu theo phong cách đặc trưng của mình. Ngoài những chiêu đấm đá cơ bản, mỗi "võ sĩ" còn có thêm 4 tuyệt chiêu riêng chỉ có thể thi triển bằng cách tổ hợp những phím bấm trên Remote, Nunchuk hay Gamepad. Đây là những tuyệt chiêu rất mạnh đi kèm những hiệu ứng đặc biệt chẳng hạn đối thủ không thể né được hoặc cho phép người chơi biến hình trong một khoảng thời gian ngắn. Final Smash bị giới hạn trong một màn chơi và người chơi cũng không tự nhiên mà có. Ở mỗi màn chơi sẽ có một hoặc nhiều Smash Ball bay lơ lửng trên đầu, nhân vật nào đấm vỡ được Smash Ball trước tiên sẽ giành được Final Smash. Tuy nhiên, nếu nhân vật đó bị nốc ao thì sẽ mất Final Smash



Tên game: Super Smash Bros. Brawl | **Phát triển:** Sora | **Dự kiến phát hành:** 10/02/2008
Thể loại: Đối kháng | **Phát hành:** Nintendo | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Wii

và nó lại trở thành Smash Ball để những đối thủ khác "giành giựt" tiếp. Để thêm phần bất ngờ, thỉnh thoảng trong lúc đấu, game sẽ rơi ra những vật dụng ngẫu nhiên có tác dụng đến người chơi, một quả Pokeball để triệu hồi Pokemon chẳng hạn.

Võ đài là một điểm đáng chú ý khác của game khi khá đa dạng, trải dài từ những khung cảnh xanh mướt trong vương quốc Nấm của anh chàng Mario đến cánh rừng thần tiên của Zelda, thậm chí cả chiến trường trong Metal Gear Solid với những hiệu ứng đem lại không gian tươi mới cho mỗi ván đấu. Nếu vẫn chưa thoả mãn thì công cụ Stage Builder sẽ là thiên đường cho những game thủ táy máy muốn tạo võ đài không đụng hàng cho riêng mình. Sau đó nếu thích người chơi có thể lưu lại màn chơi đó để trao đổi với bạn bè hoặc vào website của nhà sản xuất để trưng bày và tải xuống thêm màn chơi mới.

Ngoài ra, đấu võ đài chỉ mới là một phần trong số gameplay đa dạng của SSBB, game còn có rất nhiều thể thức khác cho người chơi khám phá. Nếu không thích bị nhét vào một cái lồng kín "loạn đả" thì bạn có thể chơi đơn hoặc chơi cùng bạn bè (dạng co-op) để tham gia vào Adventure Mode: The Subspace Emissary, một dạng đi cảnh theo cốt truyện chống lại các thế lực gian ác, tiêu diệt trùm, cũng như có rất nhiều đoạn phim CG hấp dẫn chờ người chơi thưởng thức.

Những phần chơi khác có thể kể tới bao gồm Stadium, một dạng minigame liên hoàn yêu cầu người chơi hoàn thành những mục tiêu đề ra để chiến thắng; Vs.Mode, thể loại thách đấu đi kèm luật chơi do các đối thủ tự quy định với nhau và Classic, kiểu chơi với các thiết lập ngẫu nhiên về võ đài, nhân vật.

Từ trước đến nay, Nintendo luôn làm game thủ bất ngờ về sức sáng tạo không ngừng nghỉ. Khó ai có thể tưởng tượng sẽ có một game trong đó kết hợp được vừa có Solid Snake lại vừa có Mario vì khác biệt hoàn toàn trường phái. Vậy mà Nintendo vẫn nghĩ ra cách và đó chính là điểm thành công của game. Trước đây, Super Smash Bros. Melee đã trở thành game bán chạy nhất trên nền GameCube. Hy vọng lịch sử sẽ lặp lại trên hệ máy Wii.

XUÂN YẾN

Bản Close Beta Long Tranh Hổ Đấu sẽ cho phép 5.000 game thủ tham dự vào đầu tháng 12/2007. Theo hãng phát hành FPT, phiên bản chính thức của Tranh Hổ Đấu sẽ được chính thức hoạt động vào giữa tháng 12/2007.

Thiên Long Bát Bộ
Long Tranh Hổ Đấu

Phiên bản Long Tranh Hổ Đấu của trò Thiên Long Bát Bộ sắp ra mắt game thủ với rất nhiều tính năng hấp dẫn. Như một bức tranh, sự phối hợp hài hòa các gam màu tạo nên sự mới lạ, lôi cuốn với tất cả những ai mong muốn tìm hiểu và khám phá.

Đặt chân đến vùng đất này điều đầu tiên mà người chơi có thể cảm nhận được là sự âm u, tăm tối của một vùng đất chưa từng được con người biết đến. Ngân Ngai Tuyết Nguyên là nơi sinh sống của những quái thú lạ kỳ chưa từng biết sợ con người, tại đây có thể dễ dàng tìm thấy những thảo dược quý hiếm và có thể cũng là nơi ẩn tàng những kỳ trân dị bảo bên dưới lớp băng tuyết giá lạnh.

Ngoài ra tại vùng đất Ngân Ngai Tuyết Nguyên còn xuất hiện rất nhiều Ngân Ngai Xí Nga, đây là một trong rất ít loài Trân thú mà người chơi có thể thu phục được bên ngoài Huyền Vũ Đảo và Thánh Thú Sơn.

Ngay từ khi ra mắt, trang bị Ngự tứ với những ưu điểm vượt trội về tính năng, hình dáng luôn là mục tiêu săn tìm của tất cả các võ lâm cao thủ, anh hùng hào kiệt. Trong những phiên bản trước, người chơi chỉ có thể kiếm được những bộ trang phục Ngự tứ từ cấp 1 đến cấp 70 (khoảng cách giữa mỗi bộ trang phục là 10 cấp), điều này khiến cho những nhân vật đang ở các đẳng cấp cao gặp nhiều khó khăn trong việc tìm cho mình trang bị khác thay thế. Trong phiên bản Long Tranh Hổ Đấu, với sự xuất hiện của 4 bộ trang bị: Ngự tứ Nam Kỳ - Ngự tứ Bắc Đẩu (Cấp 80) và Ngự tứ Vương Sư - Ngự tứ Bá Chủ (Cấp 90) sẽ giúp cho người chơi có nhiều lựa chọn hơn trong việc trang bị cho nhân vật của mình.

Chỉ cần tìm kiếm và sưu tầm đủ bộ Vạn Linh Thạch theo yêu cầu của Lương Sư Thành (169,138) tại Tô Châu là người chơi đã có thể sở hữu cho mình một trang bị trong bộ Ngự tứ. Vạn Linh Thạch có thể dễ dàng tìm thấy trong quá trình tiêu diệt quái vật luyện cấp cho nhân vật của mình.

THIÊNG LONG

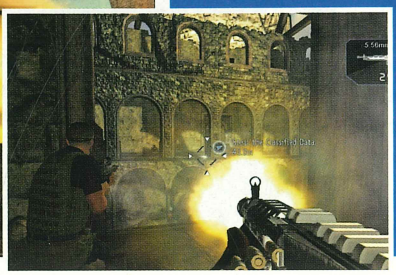
Nỗi kinh hoàng của những ai đặt chân vào Ngân Ngai Tuyết Nguyên

Vạn Linh Thạch 7 Vạn Linh Thạch 8

HALO SHOP
www.maydientu.com
NEW
HDMI Port
Bắt đầu từ ngày 1 tháng 1 năm 2008, **Halo Shop** sẽ chính thức đổi tên thành **Đại Minh**
82 Pasteur, Dist. 1, HCMC - (84 8) 9141494 - www.maydientu.com - maydientu@gmail.com

Conflict: Denied Ops

Thể loại: Hành động - Bắn súng | **Phát triển:** Pivotal Games | **Phát hành:** Eidos | **Ngày phát hành:** Quý 1/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, PS3, Xbox 360



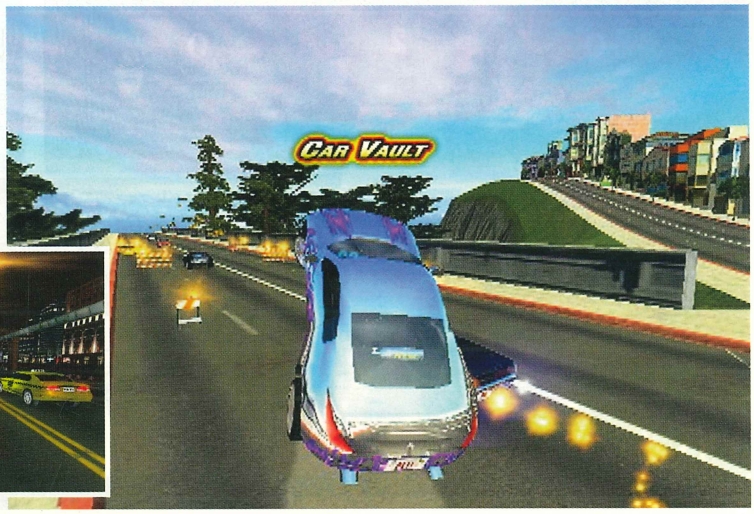
Trong một chiến dịch đặc biệt, hai mật vụ thuộc bộ phận hành động đặc biệt của CIA được cử đi xử lý một sự cố bất ngờ. Hai người này, một cân một tía, sẽ cùng nhau thực hiện các pha hành động mạo hiểm tại Bắc Mỹ, châu Phi và Siberia.

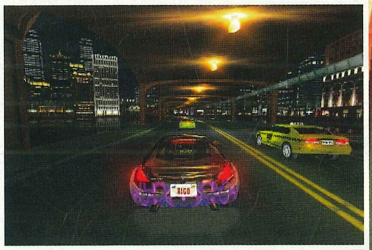
Sử dụng kỹ thuật độc quyền Puncture của Pivotal, môi trường trong Conflict: Denied Ops có cấu trúc hết sức đa dạng và phức tạp, cho phép người chơi có thể ngắm bắn qua những lỗ nhỏ trên tường hoặc thậm chí bạn có thể bạt tường phá vách để đánh úp đối phương.

Cruis'n

Thể loại: Đua xe | **Phát triển:** Midway | **Phát hành:** Midway | **Ngày phát hành:** tháng 11/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Wii

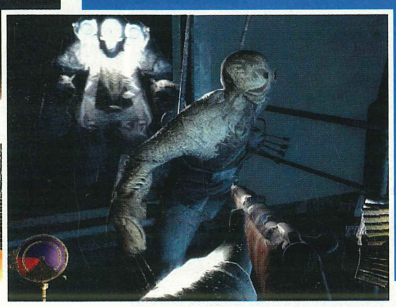
Là phiên bản mới nhất được cải biên lại từ dòng game đua xe trên hệ arcade của Midway, Cruis'n hứa hẹn đem đến cho người chơi một cảm giác sau tay lái hoàn toàn mới với những chiếc xe đua "bản quyền" và 12 đường đua hết sức nóng bỏng. Với chiếc tay cầm Wii Remote, bạn sẽ phải "lắc lư" khá nhiều để làm chủ những khúc cua hiểm nghèo và giành chiến thắng. Sau mỗi vòng đua, bạn có cơ hội độ lại chiếc xe của mình như nâng cấp động cơ, dọn lại dàn body cũng như trang điểm với những chiếc đèn nê-on đầy màu sắc.





Cryostasis: The Sleep of Reason

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** 1C Company | **Phát hành:** Action Forms | **Ngày phát hành:** Qúy 1/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC



Trong chuyến du hành đến Bắc Cực, con tàu chở nhà khí tượng học người Nga Alexander bất ngờ bị đắm. Không một ai trong số thủy thủ đoàn sống sót đồng thời mọi liên lạc với đất liền bị cắt đứt, do đó buộc lòng Nesterov phải dấn thân vào miền băng giá North Wind để tự cứu mình. Trong hoàn cảnh hết sức hiểm nghèo, người hùng bất đắc dĩ vừa phải đi tìm nguồn năng lượng để chống chọi lại cái rét, vừa tự bảo vệ thân mình trước những sinh vật khủng khiếp mới tỉnh giấc sau hàng ngàn năm bị chôn vùi trong băng tuyết...

FIFA Street 3

Thể loại: Thể thao | **Phát triển:** EA Sports | **Phát hành:** EA | **Ngày phát hành:** 19/2/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360, PS3

Khai thác chung engine với trò chơi bóng rổ lừng danh NBA STREET Homecourt và kết hợp hệ thống AI được đánh giá là xuất sắc hiện nay từ FIFA 08, FIFA Street 3 hứa hẹn mang đến cho sân bóng đường phố những tính năng điều khiển di chuyển và điều khiển bóng lắt léo vốn chỉ có ở những giải bóng đá đỉnh cao. Và bạn sẽ nghĩ như thế nào khi Rooney, Ryan Giss, Roberto Carlos, David Beckham hay nhiều ngôi sao sáng trong làng bóng đá thế giới phô diễn tài năng trên vỉa hè, hãy chờ đợi và cảm nhận cùng FIFA Street 3.

Game Party

Thể loại: Giải trí | **Phát triển:** Midway | **Phát hành:** Midway | **Ngày phát hành:** 27/11/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Wii

Là bộ sưu tập các trò chơi kỹ năng từ khắp nơi trên thế giới, Game Party cho phép người chơi sử dụng chiếc tay cầm Wii Remote để xả xì-trét sau những giờ làm việc căng thẳng. Bạn có thể chơi trò phi tiêu, khúc côn cầu trên bàn (table hockey) và nhiều bộ môn khác, hay thậm chí bạn có thể rủ vài người bạn để cùng tranh tài cao thấp thông qua tính năng chơi multiplayer (game hỗ trợ 4 người chơi).

HARKER

Thể loại: Hành động - Phiêu lưu | **Phát triển:** The Collective | **Phát hành:** Chưa công bố | **Ngày phát hành:** 1/1/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360, PS3

Bạn sẽ vào vai Jonathan Harker - cứng rắn nhưng không kém phần nhẫn tâm - với sứ mệnh tiêu diệt tất cả bọn ma cà rồng sau khi cô người yêu Mina của anh rơi vào tay của tên ác quỷ Dracula. Lối chơi của game là sự kết hợp giữa việc săn lũ quỷ hút máu người thông qua các hành động theo dõi, tìm kiếm với những trận đấu một mất một còn. Sự đa dạng về vũ khí và các yếu tố môi trường cũng là những điểm hấp dẫn đáng chú ý của trò chơi.

Jumper

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Brash Entertainment | **Phát hành:** Eidos | **Ngày phát hành:** 12/2/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360, Wii, PS2

Trong tương lai xa, trái đất xuất hiện những người thuộc bộ tộc Jumper sở hữu một khả năng lạ thường mà qua đó giúp họ có thể dịch chuyển tức thời đến bất kỳ đâu trên mặt đất. Nhưng cũng chính vì khả năng đặc biệt này, họ trở thành mục tiêu dòm ngó của những kẻ Paladin bí mật hoặc thậm chí bị hạ sát nếu không chịu khuất phục sự thống trị của Paladin. Trước cái chết của cha mẹ, Griffin – một chàng trai Jumper – quyết tâm lên đường truy tìm bọn Paladins để trả món nợ máu cho gia đình và cả bộ tộc.

Shadowgrounds Survivor

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Frozenbyte | **Phát hành:** Chưa công bố | **Ngày phát hành:** Quý 4/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Nội dung của game xoay quanh cuộc đấu tranh sinh tồn của 3 con người may mắn thoát chết sau những trận tàn sát của sinh vật ngoài hành tinh. Họ phải trải qua những trận đấu hết sức khó khăn và nguy hiểm tại các căn cứ của kẻ thù. So với phiên bản Shadowgrounds trước, ngoài phần nội dung lôi cuốn hơn, Survivor còn được bổ sung phần gameplay đa dạng hơn. Đặc biệt, hệ thống nâng cấp vũ khí lẫn nhân vật sẽ được thiết lập như trong các game nhập vai. Ngoài ra, game cũng cung cấp các chiêu thức "tuyệt cú mèo" như phun lửa na-pan hay súng hủy diệt Brute Slayer. Chưa hết, người chơi còn có thể khai thác công cụ "Wiki modding" để tuỳ biến hệ thống nhiệm vụ cũng như các chế độ chơi, qua đó tha hồ mà quậy phá.

Cipher Complex

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Edge of Reality | **Phát hành:** Chưa công bố | **Ngày phát hành:** Q1/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360, PS3

Một vệ tinh quân sự bỗng nhiên nổ tung mà không rõ nguyên nhân. Ngay lập tức, chính phủ Mỹ giao nhiệm vụ tìm ra căn nguyên vụ nổ cho nhân viên mật thám tài năng John Cipher. Vào vai John Cipher, bạn sẽ phải tự xoay sở giải những bài toán hóc búa để có lần ra những manh mối phá án. Game sử dụng môi trường 3D hết sức tiên tiến, các nhân vật và vật thể sẽ được thể hiện y như ngoài đời. Ngoài các chiêu đánh cận chiến nguy hiểm, Cipher còn được trang bị nhiều loại vũ khí tối tân nhất.

The Golden Compass

Thể loại: Hành động - Phiêu lưu | **Phát triển:** Shiny Entertainment | **Phát hành:** Sega | **Ngày phát hành:** 27/11/2007 | **ESRB:** Everyone | **Hệ máy:** PC, PS2, PS3, Wii, PSP

Bạn sẽ vào vai cô gái đầy quả cảm Lyra Belecqua dám từ bỏ sự an toàn tại ngôi trường Jordan đang theo học để dấn thân vào một thế giới đầy ma thuật - nơi phù thủy bay lượn nghẹt kín trên bầu trời, những con gấu bọc sắt khổng lồ suốt ngày đánh nhau để tranh giành lãnh địa, những con gà tây thích bắt cóc trẻ em và đưa chúng đến những vùng đất hoang băng giá - với nhiệm vụ giải cứu người chú Lord Asriel đang bị cầm tù và anh bạn thân Roger đang bị bắt cóc. Thật may mắn, Lyra không đơn độc trong chuyến hành trình bởi cô nhận được sự giúp đỡ nhiệt tình từ cậu bé tinh khôn Pan cũng như chú gấu trắng Bắc Cực Iorek và đặc biệt hơn cả là từ thiết bị chỉ đường Golden Compass.

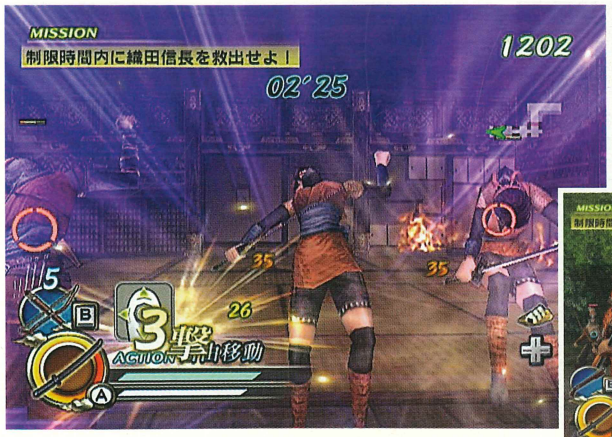
Devil May Cry 4

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Capcom | **Phát hành:** Capcom | **Ngày phát hành:** Q1/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, Xbox 360, PS3

Trò chơi đưa bạn bước vào thế giới siêu nhiên cùng những anh hùng hết sức quen thuộc ở các phiên bản trước. Với nhân vật chính mang tên Nero, bạn sẽ được thưởng thức những đòn liên hoàn gần vô tận và món vũ khí đặc biệt chính là cánh tay cực kỳ lợi hại - Devil Bringer. Với hình ảnh được thiết kế dành riêng cho các hệ máy hiện đại và âm thanh chất lượng cao, Devil May Cry 4 hứa hẹn sẽ là cuộc cách mạng không chỉ của dòng Devil May Cry mà còn của cả thể loại game hành động.

Samurai Warriors: Katana

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Omega Force | **Phát hành:** Koei | **Ngày phát hành:** 15/1/2008 | **ESRB:** Teen | **Hệ máy:** Wii



Được xây dựng dựa trên nền tảng của dòng game thông dụng Samurai Warriors và cung cấp mọi phong cách hành động của hệ game thùng, Samurai Warriors: KATANA sẽ mang đến cho người chơi những trận đấu kiếm tay đôi đúng phong cách võ sĩ đạo nhưng với một cảm giác hoàn toàn mới nhờ khai thác sự linh hoạt của chiếc tay cầm cảm ứng chuyển động Wii Remote. Tuy nhiên, trong vài trường hợp, bạn vẫn có thể sử dụng cung, mác, súng hay thậm chí là cả đại bác. Game cung cấp 3 chế độ chơi Musou Mode, Trial Mode và Vs. Mode cũng như 8 mini-game thú vị.

Máy tính nhà em có cấu hình P4 2,8GHz, RAM 512MB, VGA N6200TD 128MB, chơi qua các game như The Elder Scrolls IV: Oblivion, Gothic 3, World in Conflict... thì tất cả đều chạy rất nặng và giật dù đã thiết lập ở mức thấp nhất. Điển hình như Oblivion, khi cảnh đông người chỉ vỏn vẹn 4-5 khung hình/giây. Liệu khi nâng cấp RAM lên 1 hoặc 2GB thì có cải thiện được phần nào tốc độ của game không? *(lee_vu_CB3@yahoo.com)*

Trước khi quyết định nâng cấp máy tính để cải thiện tốc độ chơi của một game, bạn nên tham khảo phần cấu hình đề nghị của game đó (Recommended System Requirements). Ví dụ, The Elder Scrolls IV: Oblivion thì đề nghị CPU P4 3GHz, RAM 1GB, VGA ATI X800/NVIDIA GeForce 6800; hay Gothic 3 đề nghị CPU Pentium D 3GHz, RAM 1GB, VGA 256MB. Bạn nên nâng cấp máy đồng bộ theo đề nghị để chơi tốt hơn. Nếu chỉ nâng cấp một phần và sự thay đổi đó chưa phù hợp có thể bạn sẽ không cảm nhận được sự khác biệt.

Em cài xong game Ghost Recon Advanced Warfighter 2. Khi chạy game thì hiện báo lỗi "Crash in application version: grpcrc1.02. Failed setting up render device". Cấu hình máy là CPU C2D 2,2GHz, RAM 1GB, VGA onboard 224MB. Xin giải đáp giúp em. *(vuhieu91@gmail.com)*

Sở dĩ bạn không chơi được GRAW 2 là do VGA onboard mà bạn đang dùng không đáp ứng được yêu cầu của game. GRAW 2 yêu cầu bạn phải trang bị VGA rời tối thiểu là 128MB NVIDIA GeForce 6200 hoặc ATI Radeon 9700 trở lên.

Máy em có BMC 845GV-M bus 400MHz, hiện đang dùng VGA rời GeForce 4000MX. Giờ em muốn nâng cấp lên VGA rời 256MB có hỗ trợ Pixel Shader 1.1 trở lên để chơi game. Xin tư vấn một số loại card đáp ứng được yêu cầu và mức giá tham khảo. *(langtubankem_baonangdichat@yahoo.com)*

Các cửa hàng bán link kiện máy tính hiện nay chỉ trưng bày VGA rời chuẩn AGP 8X và PCI-E. Do BMC của bạn chỉ hỗ trợ AGP 8X, không hỗ trợ PCI-E, nên bạn có thể tham khảo các loại card chuẩn AGP 8X hỗ trợ hỗ trợ Pixel Shader 1.1 như: ASUS N7600GS Silent/HTD (109USD), ASUS A9550GE/TD (55USD), GIGA R105-256DP2-RH (55USD), PALIT FX5500 (55USD). .

Khi chơi game trên PS2, có một vài trò chơi trước khi vào game hiện lên bản lựa chọn TV Setting với các phương án chọn như 50Hz, 60Hz và Test. Xin cho em biết ý nghĩa của việc lựa chọn trên và nó có ảnh hưởng nhiều đến quá trình chơi không, nên chọn phương án nào khi chơi? *(cong0thu3000@yahoo.com.vn)*

Điều mà bạn đang đề cập đến chính là tần số làm tươi (refresh rate) của TV. Để biết TV phù hợp với tần số làm tươi nào, bạn nên vào phần Test để kiểm tra các thông số và chọn lựa. Về sau, với các game khác, bạn chỉ cần chọn đúng tần số làm tươi đã chọn trước đó.

Khi chơi game Stranglehold trên Windows Vista, máy tính của em hay bị văng ra ngoài và báo lỗi "The display driver has stopped working and recovered successfully". Một số game khác cũng có hiện tượng như vậy, nhưng một số lại không. Em đang dùng CPU E2140, RAM 1GB, card đồ họa Gigabyte 8600GT. *(hung.vumanh@yahoo.com)*

Bạn thực hiện lần lượt hai bước sau để khắc phục: 1. Gỡ bỏ driver của card đồ họa đang sử dụng và cài đặt phiên bản driver mới nhất tương thích với Windows Vista tải trên trang chủ của nhà sản xuất card đồ họa hoặc từ trang web www.nvidia.com; 2. Cập nhật DirectX 10 (phiên bản tháng 8/2007) từ trang web www.microsoft.com. Chúc bạn thành công.

gameloft

THE NEXT-GENERATION IS MOBILE

World leading publisher and developer of mobile games. Best Games Publisher - 2006 ME Awards

CÔNG NGHỆ MOBILE GAME VÀ SỰ NGHIỆP CỦA BẠN!

LẬP TRÌNH VIÊN (Mobile Game Programmer)

Là thành viên của đội ngũ kĩ sư hàng đầu tại Gameloft, công việc của bạn bao gồm lập trình và tối ưu hóa code để phát triển game trên nhiều dòng máy điện thoại di động, tạo ra những mobile game số một trên các thị trường Âu, Á, Mỹ...

Yêu cầu: thành thạo Java, C/C++; có kiến thức về lập trình đồ họa; kĩ năng đọc và viết tiếng Anh tốt; có tinh thần làm việc nhóm, trách nhiệm, hoàn thành công việc đúng thời hạn; khả năng làm việc với áp lực cao; hoan nghênh ứng viên biết về J2ME hoặc BREW hoặc lập trình 3D, lập trình game.

CHUYÊN VIÊN TEST GAME (Mobile Game Tester)

Bạn sẽ góp phần đảm bảo chất lượng cho các mobile game hàng đầu thế giới của Gameloft. Công việc bao gồm chơi thử, phát hiện, mô tả và báo cáo các lỗi trên bug database theo yêu cầu kỹ thuật của từng loại test.

Yêu cầu: yêu thích và có kinh nghiệm chơi video game; có óc quan sát, chú ý đến từng chi tiết; kĩ năng đọc và viết tiếng Anh tốt; thông thạo vi tính văn phòng.

** Ứng viên nêu rõ chi tiết về kinh nghiệm chơi video game trong hồ sơ dự tuyển*

HỌA SĨ ĐỒ HỌA 2D (2D Graphic Artist)

Thành viên của nhóm Pixel Art của Gameloft, bạn sẽ tham gia thiết kế hình ảnh, đồ họa cho mobile game trong các dự án sáng tạo hoặc triển khai.

Yêu cầu: có óc sáng tạo, khả năng vẽ tay và thiết kế nhân vật tốt; thông thạo các phần mềm đồ họa (Photoshop), có khả năng vẽ và tạo hình động pixel (low resolution infography) với Photoshop; yêu thích và có kinh nghiệm chơi game; có kinh nghiệm về phim hoạt hình và truyện tranh là một lợi thế; tốt nghiệp các trường mỹ thuật, mỹ thuật ứng dụng... (những ứng viên tự học cũng được xem xét)

** Gửi kèm một số tác phẩm vẽ tay trong hồ sơ dự tuyển*

www.gameloft.com

"Gia nhập Gameloft toàn cầu và được đào tạo để tạo ra những mobile game đẳng cấp quốc tế!"

Liên tục nhận hồ sơ bằng tiếng Anh tại recruitment.glvn@gameloft.com
Gameloft Co. Ltd., E-town 2, 364 Cộng Hòa, Q. Tân Bình, ĐT: (08) 297 11 58

Tại sao game còn "cặp kè" với XP?

Hẳn rằng với một game thủ, ít nhiều cũng đã "ray rứt": mình sẽ chơi game trên nền nào, PC, Xbox, PlayStation, Nintendo...? Thực tế nước ta, rõ ràng số game thủ trên nền PC vượt hẳn các nền console. Và nửa năm trở lại đây, từ khi Vista xuất hiện, không ít bạn tò mò hệ điều hành này làm được gì với game.

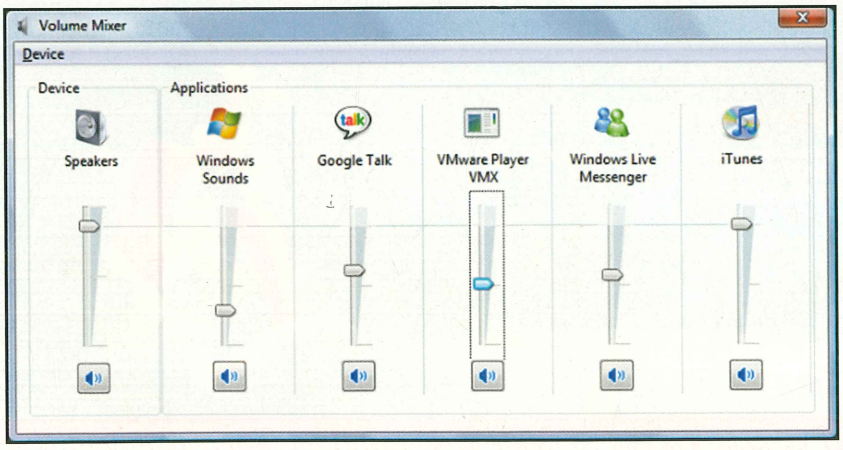
Bạn sẽ không tận hưởng được hiệu ứng vòm của Call of Duty trong Vista.

Bến đỗ Vista còn xa

Thực sự từ khi ra đời, Vista mang theo những lời hứa ngọt ngào, nào là đồ họa đẹp hơn, chơi cùng lúc nhiều game 3D thoải mái v.v... nhưng cho đến lúc này, Vista vẫn chưa lôi cuốn nhiều game thủ vì chưa hỗ trợ tốt cho game. Trong đó, 2 nguyên do chính là tốc độ và tính tương thích khi chơi game; hơn nữa nhiều game không thể chạy được trên Vista, đó là chưa kể yêu cầu cấu hình hệ thống cao hơn.

Tuy nhiên, không phải tôi "nói xấu" Vista để bạn gỡ bỏ nó. Hứa hẹn hấp dẫn nhất của Vista cho game là tập thư viện đồ họa DirectX 10 mà rõ ràng qua các đặc tả kỹ thuật cho thấy có nhiều cải tiến hơn hẳn DirectX 9.0c của XP. Tuy nhiên, đến nay xu hướng phát triển game trên nền DirectX 10 vẫn chưa thật rõ ràng. Bạn có thể xem danh sách các game hỗ trợ DirectX 10 tại đây: *http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_games_with_DirectX_10_support.*

Sắp đến, Vista có bản nâng cấp SP1 mà trong đó có một "món" cho game là nâng DirectX 10 lên DirectX 10.1, tăng khả năng xử lý đồ họa cho tập thư viện này. List tựa game DirectX 10 cũng dài dần. Nhưng nửa năm vừa qua, nhiều studio phát triển game chưa mạnh dạn bước hẳn sang DirectX 10, các tựa game DirectX 10 chỉ lác đác vài tựa game mỗi tháng. Điều này cũng dễ hiểu khi DirectX 10 là tập thư viện hoàn toàn mới so với DirectX 9.0c mà đội ngũ làm game đã quen thuộc bấy lâu. Ngoài ra, tuy các nhà sản xuất phần cứng đồ họa, âm thanh... đã dần dần bổ sung trình điều khiển hỗ trợ Vista nhưng rõ ràng qua nhiều trang web chuyên về game, nền Vista vẫn chưa chạy game trơn mượt bằng nền XP.



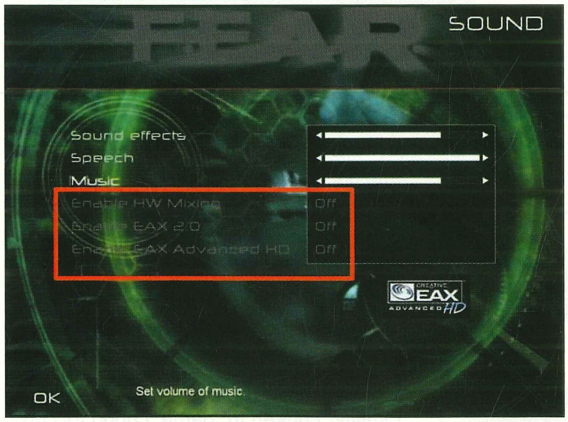
Nhờ engine OpenAL, bạn có thể chỉnh âm lượng cho từng ứng dụng riêng biệt

Còn các game cũ thì sao? Thật không may nếu bạn tốn nhiều thời gian ngồi chờ cái đồng hồ cát xoay tới xoay lui để cài đặt game trên Vista, rồi hộp thoại hiện ra thông báo là không tương thích! Đối với các game cũ và một số game hiện nay, về đồ họa, các studio thường dựa trên DirectX và OpenGL, phần lớn vẫn là DirectX vì tập thư viện này phát triển chuyên về game. Trong khi đó, bộ thư viện OpenGL thường được ứng dụng trong các phần mềm thiết kế đồ họa 3D và game di động nhiều hơn, tuy cũng có một vài game sử dụng tập thư viện này như World of Warcraft... May mắn là thư viện DirectX 10 của Vista có thể hỗ trợ ngược DirectX 9 và bộ OpenGL 2.1 của Vista cũng tương thích tốt với các phiên bản OpenGL trước trong XP.

Nhưng về mảng âm thanh, mọi chuyện lại không suôn sẻ như đồ họa. Bộ

dựng (render) âm thanh mà phần nhiều game nền XP sử dụng là DirectSound như Baldur's Gate, Call Of Duty, Command & Conquer 3, F.E.A.R,... lại không có trong Vista, thay vào đó là OpenAL không hỗ trợ ngược DirectSound (danh sách các game hỗ trợ OpenAL xem tại *http://www.openal.org/titles.html*). Thế là: những game chạy DirectSound sẽ "bó tay" khi chạy trên Vista, tình trạng xấu nhất là không thể chơi được game (ít xảy ra), "đỡ" hơn là game chỉ ra được âm thanh stereo mà không thể xuất âm thanh vòm hay các hiệu ứng EAX mà game hỗ trợ.

Tại sao Microsoft lại chuyển sang OpenAL mà không tiếp tục hỗ trợ DirectSound3D trong Vista? Trong khi phát triển Vista, các kỹ sư Microsoft quyết định viết lại lớp phần mềm xử lý âm thanh để tăng "chất giọng" cho máy tính. Và Vista có được một engine audio mới hoàn toàn, đáp ứng đúng chuẩn UAA (Universal Audio Structures), trên nền phần mềm, đó là OpenAL. Ý muốn của Microsoft là sẽ không cần đến một chip xử lý âm thanh rời (card âm thanh, hoặc chip DSP chuyên xử lý âm thanh) gắn trên bo mạch. Do đó, những card âm thanh Creative như Audigy, Sound Blaster Live!, X-Fi... có hỗ trợ DirectSound3D hoặc bộ giải mã SDR đều bị Vista "cho ra rìa". Vài "tác phẩm" mà OpenAL đem lại cho Vista là: khả năng nhận diện các thiết bị âm thanh kết nối với PC (tai nghe, loa, micro...), độ động của âm thanh cao hơn (32-bit so với 16-bit của XP), có thể chỉnh âm lượng cho riêng từng ứng dụng...



F.E.A.R sẽ không có hiệu ứng EAX trong Vista.

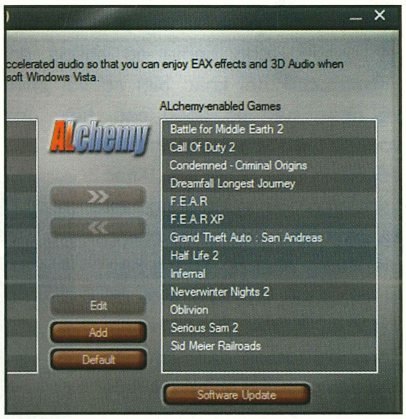
Alchemy –giả kim thuật âm thanh

Nếu bạn đang dùng dòng card âm thanh Sound Blaster và đang chạy Vista, Creative đã nhận diện vấn đề này từ khi Vista xuất hiện và sớm đưa ra giải pháp đối phó tạm, đó là bộ phần mềm chuyển đổi Alchemy cho riêng dòng card âm thanh của họ.

Trong Vista, Microsoft không sử dụng lớp Hardware Abstraction Layer (HAL) cho thư viện DirectSound và DirectSound3D. Trước đây, HAL có vai trò kích hoạt card âm thanh làm việc, giúp card xử lý các ứng dụng sử dụng DirectSound và xử lý các tác vụ liên quan như chuyển đổi mức tín hiệu, phối (mixing), lọc, tạo hiệu ứng môi trường, hiệu ứng vòm... Vista bỏ lớp HAL đi, DirectSound sẽ được render ở dạng phần mềm cho mọi card âm thanh mà không có các chức năng hiệu ứng cao cấp như là EAX.

Và Creative đã viết ra Alchemy. Đây không phải là trình điều khiển mà chỉ là một ứng dụng phần mềm, có chức năng chuyển hàm gọi API của DirectSound thành API của OpenAL. Do đó, để Alchemy làm việc được, hệ thống bạn phải cài đúng trình điều khiển âm thanh cho chip hay card âm thanh.

Sau khi đã cài Alchemy lên Vista, phần mềm sẽ tự động quét trên PC những game nào đang dùng DirectSound3D và tự động đưa vào danh sách xử lý. Tuy nhiên, chức năng này không mấy hiệu quả và bạn vẫn phải "chỉ" cho Alchemy game cần chuyển. Tuy nhiên, không phải Alchemy có thể chuyển được hết mọi



Bổ sung tựa game để alchemy chuyển DirectSound sang OpenAL

tựa game DirectSound3D sang được OpenAL, ví dụ như Lord of the Rings Online. Bạn có thể xem danh sách các game đã hoặc chưa được Creative thử chuyển đổi OpenAL tại: *http://connect.creativelabs.com/alchemy/Lists/Games/AllItems.aspx.*

Hiện thời, nền Windows XP vẫn là chọn lựa tối ưu cho game thủ. Chắc chắn một ngày nào đó Vista sẽ soán ngôi vị này và Microsoft đang nỗ lực hết mình để làm cho Vista tốt hơn. Đầu năm sau, SP1 và DirectX 10.1 cho Vista sẽ xuất hiện. Ta cùng chờ xem liệu Microsoft "cuốn" cộng đồng game thủ và các nhà phát triển game vào Vista như thế nào.

ĐỒNG ANH

Loa máy tính

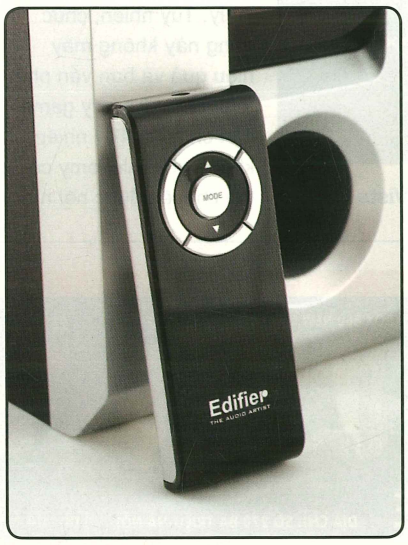
Tăng chất cho game

Chọn một bộ loa vòm cho game không phải dễ. Loa cho game có những đòi hỏi khác biệt so với phim và nhạc, cần độ động cao, hiệu ứng vòm tốt và tiếng bass phải thật bốc. Logitech, Creative, Altec Lansing có vài bộ loa được thiết kế dành riêng cho game nhưng giá không phải rẻ. Tháng này, ta cùng thử tìm hiểu một cái tên mới, Edifier. Tuy 2 model trong bài không dành chuyên cho game nhưng phần nào thỏa được cơn khát của game thủ, tận hưởng được từng "giọt" âm thanh thoát ra trong mỗi cảnh game. Bên cạnh đó, một món quà khác mà Creative vừa đem đến cho game thủ, nhất là những game thủ thể loại bắn súng online như Counter Strike, Call of Duty... Đó là chiếc tai nghe rất "bốc", có micro độc đáo: Fidel1ty.

Edifier M3350

Edifier M3350

Nét đẹp của bộ loa 5.1 Edifier M3350 nằm ở thiết kế loa vệ tinh. Các loa vệ tinh khá dẹt và màng chắn bằng kim loại phủ hết mặt trước loa, nên khi bố trí, rất hợp khi treo loa trên tường. Mỗi loa vệ tinh gồm một loa trung 3'' và một loa tép ¾''. Riêng loa giữa nằm ngang, gồm 2 loa trung và 1 loa tép cho công suất lớn hơn (10w) so với các loa vệ tinh còn lại (5w). Tuy nhiên, loa sub lại có thiết kế không được "đồng bộ" về màu sắc lắm với bộ loa vòm, phía trước màu bạc trắng. Loa sub đơn giản, lỗ thông gió hướng ra phía trước, loa sub "âm" bên trong thùng, kích thước màng 5'' cho công suất 15w, nâng tổng công suất RMS của loa lên 45w, phù hợp với phòng nhỏ, trung bình. M3350 có bộ điều khiển từ xa đi kèm nhưng có ít chức năng chỉnh, bạn chỉ có thể chỉnh được âm lượng cho từng kênh âm thanh, không chỉnh được bass, treble và loa không có bảng đèn hay chế độ hiển thị nào cho bạn biết mức âm lượng.



Sau khi thiết lập hệ thống âm thanh vòm xong, chạy với card âm thanh Creative Sound Blaster X-Fi Xtreme Fidelity "chuyên trị" game, chúng tôi chọn 2 game mới nhất để thử: Crysis demo và Bioshock (bật EAX). Edifier M3350 cho thấy "nội lực" khá tốt, làm bạn nhiều phen "hết hồn" trong những cảnh chiến đấu. Âm thanh vòm mà M3350 mang lại khá chi tiết, rõ ràng. Trong Crysis, khi tôi đi từ bãi cát sang bãi cỏ, tiếng bước chân lạo xạo thay đổi theo, hoặc khi bạn vừa đi ngang qua một tán lá cây chạm vào người, bạn có thể nghe được tiếng cành lá đó va quẹt lao xao từ 2 loa sau phát ra, rất "đời"! Còn trong Bioshock, ngay cảnh

Loa	Công suất	Giá (USD)
Edifier M3350	Vệ tinh: 4 x 5w + 10w; Sub: 15w	90
Edifier M3500	Vệ tinh: 4 x 6w + 10w; Sub: 30w	95

đầu tiên, bạn có thể nghe được tiếng ngộp nước của nhân vật chính khi chiếc máy bay rơi xuống biển rất sống động, hoặc cả bài nhạc La Mer phát từ chiếc radio mà bạn xoay nhân vật hướng nào, âm thanh "chạy" theo hướng đó... Quả là hiệu ứng vòm hoàn hảo!

Tuy vậy, Edifier M3350 vẫn còn những "track" chưa tới: âm trầm mạnh nhưng chưa xuống thật sâu được và tuy âm trung chuyển tải tốt, âm cao chưa thể hiện đúng chất, chưa sáng rõ. Nhưng trong lúc các model "đỉnh" của Logitech, Creative.... quá tầm với thì Edifier M3350 vẫn đáp ứng đúng, đủ một môi trường chơi game tốt.

Edifier M3500

Thiết kế của M3500 khá đơn giản, không nổi bật bằng M3350. Loa gồm 5 loa vệ tinh giống hệt nhau, hình hộp và đều có màng chắn bằng vải thông thường. Mỗi loa vệ tinh chỉ có một loa 3'' tải âm trung và cao. Loa sub một màu đen tuyền, lỗ thông gió phía trước và loa sub hướng ra phía phải thùng, kích thước 6''. Loa cũng có bộ điều khiển từ xa nhỏ gọn, các nút bấm chìm nên hơi khó nhấn.

Tính chất âm thanh của M3500 gần giống như M3350, nổi bật nhất là hiệu ứng âm vòm khi chơi game rất rõ nét, âm thanh thể hiện tốt. Nhưng vì thiếu loa tép chuyên tải âm cao nên rõ ràng tính chi tiết của M3500 thể hiện chưa bằng M3350, ví dụ như tiếng lên đạn, kính vỡ... chưa đủ "bén". Âm trầm thoát ra khá mạnh mẽ, chắc nhưng vẫn đến một biên độ nhất định, nếu xuống sâu hơn nữa, M3500 sẽ rất dễ vỡ và chỉ nghe lụp bụp.

Đây là chọn lựa thứ 2 cho game thủ nếu cần một bộ loa vòm giá phù hợp.

Tai nghe Creative Fatal1ty với micro có thể tháo rời

Tai nghe Creative Fatal1ty

Khi đeo tai nghe này vào, tôi liền có ngay cảm giác tự tin xông trận.

Nhiệm vụ chính của tai nghe Fatal1ty không phải là chất lượng âm thanh, mà là định vị âm thanh sao cho chính xác nhất. Đó cũng là thứ mà game thủ thể loại bắn súng cần. Để có được điều này, không phải tai nghe nào cũng làm được. Hãy thử so sánh với một tai nghe "hầm hố" nào đó, khi "khởi động" Counter Strike, cũng có tiếng bước chân kẻ thù ẩn nấp đâu đó, nhưng bạn không thể nhận diện được đối phương ở hướng nào vì tiếng động ấy cứ luẩn quẩn phía trên đầu. Còn với Fatal1ty, bạn dễ dàng định hướng hơn vì nó cho âm thanh "chặt" hơn, bạn dễ dàng định vị đúng hướng tiếng động. Với màng loa bằng chất liệu neodymium kích thước 44mm, độ động của tai nghe khá tốt. Hơn nữa, tôi cũng khá bất ngờ với khả năng tải âm trầm của Fatal1ty, rất mạnh và sâu.

Tai nghe nhìn bề ngoài không có gì nổi bật, ngoài chữ ký của game thủ hàng đầu thế giới Johnathan "Fatal1ty" Wendel. Tuy nhiên, tai nghe đeo khá ôm vành tai, đeo lâu không bị đau tai tuy vẫn còn một chút cảm giác chưa thật thoải mái. Tai nghe có micro có thể tháo rời được và nút chỉnh âm lượng, tắt/mở micro được thiết kế rời. Chất âm của micro khá tốt.

Giá: 56 USD.

ĐỒNG ANH

Edifier M3500

Liên hệ:
Creative: SVC
95 Nguyễn Trãi, Q.1, TP.HCM; (8) 832 5353
Edifier: Việt Quang
18A/28/4ANguyễn Thị Minh Khai, Q.1, TP.HCM; (8) 825 8563.

Thiết bị giải trí cầm tay

Âm thanh hay, hình ảnh đẹp

Sau những chuyến phiêu lưu vất vả hay nhập vai người hùng trong thế giới game thì game thủ cũng cần những giây phút thư giãn để lên tinh thần chuẩn bị cho một cuộc chiến kế tiếp. Giải trí với các thiết bị giải trí cầm tay là một sự lựa chọn hấp dẫn. Vậy thì mời các bạn cùng "chơi" một loạt thiết bị giải trí đa phương tiện có thể đáp ứng nhu cầu của game thủ của iMax, Creative và iSmart nhân dịp cuối năm.

Creative Zen WAV, Zen Stone Plus; iMax 816; iSmart VP8370 đều cho phép bạn chuyển tải dữ liệu trực tiếp từ máy tính mà không cần cài đặt trình điều khiển. Tất cả 4 sản phẩm đều hỗ trợ chức năng dò đài FM, giúp các game thủ có thể cập nhập tin tức trong và ngoài nước mọi lúc mọi nơi. Khả năng dò đài của cả bốn sản phẩm nhạy và dò đủ đài cả trong chế độ dò tự động hay thủ công. Ngoài ra, iSmart VP8370; Creative Zen WAV, Zen Stone Plus; iMax 816 còn được trang bị chức năng ghi âm trực tiếp từ mic. Trong các buổi hội họp bàn luận kinh nghiệm chơi game, bạn còn có thể tận dụng ghi âm tốt trong bán kính 1m. Thêm vào đó, bạn còn có thể dùng cáp nối vào cổng nhập âm thanh trên sản phẩm Creative Zen WAV, iMax 816 và iSmart VP8370 để đạt chất lượng cao hơn. Không chỉ giải trí, các thiết bị còn cho phép bạn đọc tài liệu văn bản (.txt). Ngoài ra, iMax 816 còn hỗ trợ chức năng tự điển Anh – Hoa

iSmart VP8370

Thoả mãn nghe lẫn xem

Đáp ứng cả nhu cầu nghe nhạc và xem phim, Creative, iMax và iSmart giới thiệu 3 lựa chọn: Zen Wav, iMax 816 và VP8370. Giờ đây, không phải chỉ những lúc chơi game mà bạn có thể "ăn game, ngủ game" với bộ sưu tập nhạc game hay các đoạn demo, trailer ưa thích đã được tải vào các thiết bị giải trí đa phương tiện cầm tay.

Nếu iSmart VP8370 có ngoại hình vuông vắn đơn giản nhưng rất hoành tráng với màn hình 3,6" thì iMax 816 quyến rũ với tuyền một màu đen và rất nhiều nút điều khiển. Trong khi đó, Creative Zen Wav tạo dấu ấn bằng sự thanh mảnh nhưng thể hiện chất "pro" của riêng mình khi toàn thân được bọc hợp kim màu xám, với ngoại hình giống y hệt máy ghi âm chuyên nghiệp của các phóng viên.

Cả ba thiết bị hỗ trợ 3 định dạng phổ biến MP3, WMA, WAV; riêng VP8370 có hỗ trợ thêm định dạng nhạc AAC. Zen Wav, iMax 816 và VP8370 đều hỗ trợ đầy đủ các chế độ EQ tối ưu như Pop, Rock, Jazz, Normal v.v... Nhờ vậy chất lượng của ba sản phẩm đều hay dù vẫn có đôi chút cách biệt. Với chất lượng âm thanh đúng truyền thống của Creative, Zen Wav thể hiện có phần trội nhất. Bạn sẽ bị lôi cuốn bởi sự phong phú âm vực, sự sống động đến từ nhạc cũng như các hiệu ứng âm thanh như thật ở trong game. Đặc biệt âm cao được thể hiện rất trong trẻo, tươi sáng. Hai sản phẩm còn lại iMax 816 và VP8370 cho chất lượng âm thanh chỉ kém chút đỉnh so với Zen Wav nhưng bạn có thể cảm nhận tất cả vẻ đẹp của các giai điệu được tối ưu.

Mỗi máy có ưu thế riêng về chức năng phát video nhưng với màn hình 3,6", iSmart VP8370 vượt trội hơn hẳn. Tuy màu sắc không phong phú, độ sáng chưa thật cao nhưng nhìn chung chất lượng hình ảnh đẹp, chi tiết thể hiện đầy đủ và khá sắc nét. Hãy thử kiểm chứng điều này qua những pha gay cấn trong bản demo của Halo 3, nhất là cuộc chiến khốc liệt giữa loài người với những sinh vật ngoài vũ trụ – lực lượng Covenant. Đặc biệt, ngoài chất lượng hình ảnh, VP8370 có dung lượng nhớ lên đến 120GB, bạn tha hồ lưu trữ các bộ phim đủ các thể loại để thưởng thức trong các chuyến dã ngoại hay du đấu. Trong khi đó, Zen Wav cho chất lượng hình ảnh chỉ

iMax 816

Creative Zen Wav

ở mức chấp nhận được: màu sắc tươi, độ sáng cao nhưng hơi carô và thể hiện hình ảnh không sắc nét, một số chi tiết bị nhoè do màn hình nhỏ. Màn hình cỡ trung 2,5", iMax 816 đạt chất lượng hình ảnh trội hẳn so với 2 thiết bị nêu trên: nét, độ sáng cao và màu sắc rực rỡ, sống động. Cả 3 thiết bị hỗ trợ phát video định dạng MPEG-4.

Song hành với xem phim là duyệt hình. Cả ba thiết bị đều hỗ trợ chế độ hiển thị "thumbnail" để tìm kiếm tiện lợi. Chất lượng hình ảnh khi duyệt hình tương đương với khi xem phim nên game thủ tha hồ lưu trữ poster, screenshot, demo của các game yêu thích.

Ngoài ba chức năng chính nghe nhạc, xem phim, duyệt hình, mỗi thiết bị còn tạo nét riêng với các chức năng được nhúng thêm. iSmart hỗ trợ cổng nhập tín hiệu video, cho phép bạn ghi hình lại các phim hay được phát trên TV, DVD, console hay những trận chiến của chính mình trên mọi mặt trận game; iMax 816 thì tạo dấu ấn với khả năng quay phim, chụp hình (dĩ nhiên chất lượng chỉ dừng ở mức chấp nhận được để vui chơi). Creative Zen Wav và iSmart VP8370 còn tích hợp loa nhưng âm lượng không lớn và âm thanh không

Creative Zen Stone Plus

được trong. Nếu như iMax 816 chỉ hỗ trợ thẻ nhớ SD thì iSmart VP8370 hỗ trợ hầu như tất cả các dạng thẻ nhớ. Không chỉ vậy, iSmart VP8370 và iMax 816 còn có thể đáp ứng tối đa nhu cầu game "mọi lúc mọi nơi" khi hỗ ttợ thêm chức năng chơi game như xếp hình.

Chỉ để nghe

Creative giới thiệu Zen Stone Plus với tính năng đơn thuần là phát nhạc. Cùng một thiết kế vuông vắn nhưng Zen Stone Plus tạo dấu ấn cho riêng mình với ngoại hình nhỏ gọn như 1 thanh socola tuyền một màu đen. Màn hình hiển thị các thông tin cần thiết khi sử dụng và các nút điều khiển chính được thiết kế trên hai hình tròn xinh xắn.

Thiết bị hỗ trợ đầy đủ các định dạng nhạc phổ biến là MP3, WMA, MAV. Chất lượng âm thanh khi nghe nhạc của Zen Stone Plus hay như của Creative Zen WAV. Các âm trầm, âm cao tách bạch, và không bị bể tiếng khi âm lượng được chỉnh lên tối đa. Giao diện sử dụng cũng khá đơn giản và dễ sử dụng nhưng Zen Stone Plus chỉ thiết kế tối ưu 2 chế độ EQ duy nhất: Normal và Custom EQ.

Giờ đây các game thủ có thêm 4 sự lựa chọn cho nhu cầu giải trí đa phương tiện để lên "đây cót" cho những pha chiến đấu trong tương lai.

MINH TRUNG

Liên hệ:
Creative: SVC
95 Nguyễn Trãi, Q.1, TP.HCM;
(8) 832 5353
iMax: Công Nghệ Số
200 Nguyễn Cư Trinh, Q.1,
TP.HCM; (8) 291 0121
iSmart: Á Đông Vi Na
300 Nguyễn Công Trứ,
P.Nguyễn Thái Bình, Q.1,
TP.HCM; (8) 821 3301.

ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN
TRÚNG THƯỞNG

Chương trình được áp dụng trên toàn quốc từ ngày 01/10/2007 đến 31/12/2007

TÒA SOẠN SẼ TIẾN HÀNH BỐC THĂM VÀO NGÀY 15/01/2008
Kết quả được công bố trên:
- Website: **www.pcworld.com.vn** từ ngày 18/01/2008
- **Thế Giới Game** phát hành ngày 25/01/2008
- **TGVT – PCW B** phát hành ngày 01/02/2008
- **TGVT – PCW A** phát hành ngày 15/02/2008

1 GIẢI NHẤT
1 notebook Acer Aspire 9423 WSMI LX.AEWZOX.238 *Trị giá* **21.000.000đ**
1 GIẢI NHÌ
1 điện thoại di động Nokia N77 *Trị giá* **8.300.000đ**
2 GIẢI BA
mỗi giải **1 máy quay Genius G-Shot DV811** *Trị giá* **5.700.000đ**
4 GIẢI TƯ
mỗi giải **1 máy quay Genius G-Shot** *Trị giá* **2.000.000đ đến 3.000.000đ**
5 GIẢI NĂM
mỗi giải **1 cặp loa Ce Audio + 1 webcam ANC U7 + 1 tai nghe Labsic wireless** *Trị giá* **1.000.000đ**
10 GIẢI KHUYẾN KHÍCH
mỗi giải **1 USB 1GB Apacer** *Trị giá* **242.000đ**
+ 1 DSLVigorUSB DrayTek *Trị giá* **420.000đ**
+ 1 áo thun TGVT

THỂ LỆ THAM DỰ:
Bạn đọc thanh toán chi phí đặt tạp chí dài hạn cho 1 trong 3 seri tạp chí Thế Giới Vi Tính – PCW VN từ ngày 01/10 – 31/12/2007 sẽ có cơ hội trúng thưởng với nhiều phần quà có giá trị.

QUY ĐỊNH CHUNG:
- Giải thưởng không có giá trị quy đổi thành tiền mặt hay chuyển nhượng.
- Người trúng giải thưởng phải chịu mọi khoản chi phí liên quan đến việc nhận giải.
- Vui lòng mang theo CMND hoặc hộ khẩu hoặc thẻ HS/SV khi nhận giải thưởng.
- Tạp chí TGVT - PCW VN có toàn quyền sử dụng hình ảnh, tên, địa chỉ của người trúng thưởng vào mục đích thương mại và quảng cáo mà không phải trả bất kỳ khoản chi phí nào.
- Sau 30 ngày kể từ ngày thông báo trúng giải thưởng, tạp chí TGVT - PCW VN có toàn quyền định đoạt và sử dụng các giải thưởng không có người nhận.

Hãy liên hệ với chúng tôi ngay để trở thành một trong những nhà tài trợ chính thức của chương trình này.
Cô Nguyễn Minh Anh (số nội bộ 218),
email: anhnm@pcworld.com.vn

Địa chỉ liên hệ đặt tạp chí:
Tòa soạn:
Lầu 4, tòa nhà Itaxa House
126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP.HCM.
ĐT: 08.9 304 324 (Ext: 116/129). Fax: 08.9 304 338

Văn phòng tại Hà Nội:
Phòng 903, tầng 9, tòa nhà HITTC
185 Giảng Võ, Q.Đống Đa, Hà Nội.
ĐT: 04.5 121 819. Fax: 04.5 121 822

TỰ HÀO LÀ NHÀ TÀI TRỢ **BẠCH KIM**
Genius® Live with Ideas

TÀI TRỢ QUÀ TẶNG
CLC Thương Hiệu Máy Tính Việt
Apacer Access the best
DrayTek

GIẢI VÔ ĐỊCH THỂ THAO ĐIỆN TỬ VIỆT NAM 2007

VESC 2007: Sú

Đã gần một năm qua kể từ giải vô địch Thể thao điện tử Việt Nam – VESC 06 (Vietnam E-Sports Championships 2006) lần đầu tiên được tổ chức, thể thao điện tử Việt Nam đã có những bước tiến đáng kể để phát triển lên con đường chuyên nghiệp. Tại giải VESC 07 năm nay, với việc đưa 2 game thi đấu đồng đội là Counter Strike và Dota AllStars vào thi đấu, số lượng thí sinh tham gia thi đấu các bộ môn năm nay có số lượng đông hơn hẳn năm ngoái với 3000 thí sinh đăng ký qua mạng và 2000 thí sinh thi đấu chính thức. Một năm qua là thời gian mà các game thủ, đội game đều có sự chuẩn bị tốt nhất, tập luyện để tranh tài tại giải đấu này, qua đó mà các trận thi đấu đều diễn ra căng thẳng, kịch tính và vô cùng sôi động cùng sự reo hò của các cổ động viên. Phải chứng kiến không khí sôi động của vòng loại khu vực Hà Nội ở 2 bộ môn Counter Strike và Dota vào ngày 10, 11/11/2007, chúng ta mới thấy được sức nóng của giải đấu đến nhường nào. Các ứng cử viên cho những tấm vé dự vòng chung kết đều đã thể hiện được trình độ vượt trội của mình so với các đối thủ khác.

DotA: Đẳng cấp giành chiến thắng

Ngay từ 8g sáng, các thí sinh của 25 đội Dota đã tập trung tại địa điểm thi đấu, trong đó có những tên tuổi nổi tiếng như VIE, NetViet, HA... Sau 2 ngày thi đấu căng thẳng và quyết liệt, những đội mạnh dần khẳng định được đẳng cấp và tiến sâu vào các vòng trong. Ở vòng tứ kết là sự góp mặt của 8 đội: ZAP, HT, YoMost, VIE, HA, NetViet, proA và KingGame. Trong khi HA lại một lần nữa thúc thủ trước NetViet, đối thủ nhiều duyên nợ của họ thì VIE cùng KingGame không quá vất vả để vượt qua YoMost và HT. Cặp đấu proA và ZAP cân tài cân sức nhất của vòng đấu này, đó cũng là trận đấu có nhiều khán giả nhất, kéo dài nhất với liên tục những pha phối hợp ấn tượng của mỗi bên mà kết thúc là toàn bộ hero đối thủ bị tiêu diệt cùng tiếng vỗ tay của khán giả. Sau gần 2 giờ thi đấu, proA từ chỗ tưởng như sắp bại trận đã lội ngược dòng ngoạn mục, tiêu diệt các hero của đối phương cùng lúc và phá tan các công trình, buộc ZAP phải chấp nhận thất bại.

Như vậy, vòng bán kết DotA sẽ diễn ra giữa các đội NetViet, VIE, KingGame và proA, cả 4 đội đều rất mạnh và giàu kinh nghiệm, hãy cùng nhau đón chờ những trận đấu hấp dẫn này

Counter Strike: Chiến thắng thuộc về những đội mạnh

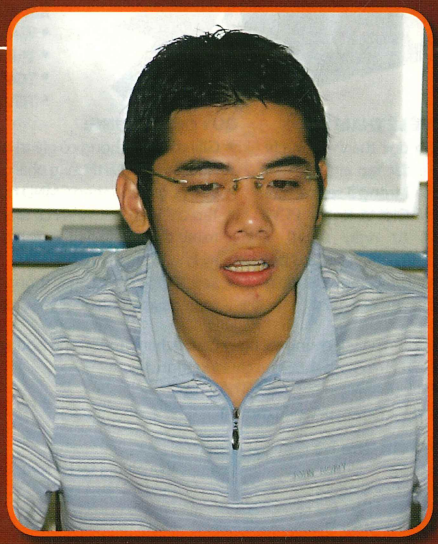
Kể từ sau VESC 06, đến nay đã gần tròn 1 năm, Counter Strike mới lại có 1 giải đấu lớn và tầm cỡ. Ở vòng đấu bảng này, Volcano Gaming vẫn thể hiện sức mạnh và thực lực của mình khi có tới 3 đội tham gia là: voL.Elders, voL. [-T/rex-], và voL.

VESC 2007: Chờ ngày chung kết

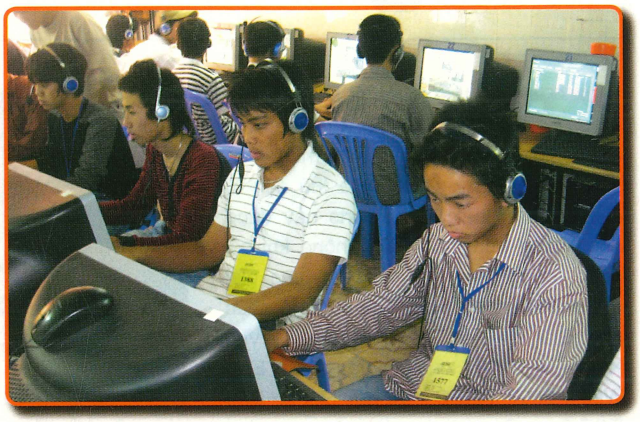
TGVT-Thế Giới Game đã có cuộc phỏng vấn ông Phan Việt Hoàn, đại diện ban tổ chức giải thể thao điện tử Vietnam eSport Championship (VESC) 2007 về giải đấu năm nay.

Ông có thể cho biết vì sao ban tổ chức quyết định bỏ hai nội dung thi đấu Starcraft II và Warcraft III trong giải năm hay?

Thực ra quanh năm tại Việt Nam đã có nhiều giải thi đấu dành cho Warcraft và Starcraft. Ngay cả hệ thống thi đấu của ESVN trên ww.esport.vn cũng có giải cho cho 2 dòng game thể thao chiến thuật này. Tuy nhiên, chúng ta cần đối mặt với một thực tế là số game thủ thi đấu 2 dòng game này rất ít, khán giả cũng không nhiều. Tuy nhiên, tôi muốn nói rằng VESC 2007 không tổ chức Warcraft và Starcraft năm nay không có nghĩa là năm sau chúng tôi sẽ không tổ chức thi đấu cho 2 game này. Hãy xem đây như là một lời thức tỉnh dành cho cộng đồng Warcraft và Starcraft. Sự thành công của một dòng game nào đó tùy thuộc không ít vào sự ủng hộ từ phía cộng đồng. Chúng ta đã thấy điều đó qua sự tồn tại của CounterStrike qua nhiều năm qua hay sự phát triển lớn mạnh của Dota Allstar trong thời gian gần đây.



c nóng của vòng loại Hà Nội



nonst0p. voL. [-T/rex-] – đội hạng ba của VESC 06 vẫn tiếp tục giữ được phong độ của mình mặc dù đã có nhiều sự thay đổi trong đội hình. Dành chiến thắng trước các đối thủ trong bảng với các tỷ số cách biệt voL [-T/rex-] chính là đội đầu tiên vượt qua vòng loại để có mặt tại vòng chung kết khu vực Hà Nội. Với thành phần đều là những cựu binh của Volcano Gaming (3/5 thành viên đều đã trên 30 tuổi) nhưng voL.Elders đã cho thấy "gừng càng già càng cay" khi dành chiến thắng tuyệt đối. Duy nhất voL. nonst0p đã có những trận đầu khá hay, nhưng trong trận đấu đối đầu trực tiếp với Inf.Payback, họ đã thua và để Inf.Payback giành tấm vé duy nhất trong bảng.

Trong khi đó, proA Gaming sau lần giành hạng 4 VESC 06 Hà Nội, một năm qua họ đã tập luyện chăm chỉ và đặt mục tiêu giành thứ hạng cao tại VESC 07 này. Hai đội game proA.gg và proA.gm cũng đều đã có mặt tại vòng chung kết sau khi đánh bại các đối thủ khác trong bảng đấu của mình.

Đại diện cuối cùng của vòng chung kết khu vực Hà Nội là cái tên khá mới mẻ đó là A13, đấy chính hiện tượng của Counter Strike Hà Nội khi đã trình diễn một lối chơi cực kỳ gắn bó ở giải iCC Festival và ở vòng bảng VESC 07, họ sẽ là đối thủ khó chịu tại vòng chung kết khu vực Hà Nội.

Như vậy sau hai ngày thi đấu vòng loại, 6 đội đứng đầu mỗi bảng sẽ cùng với hai đội đặc cách là Volcano Magma (hạng nhì VESC 06) và Volcano Vieforce thi đấu tại vòng chung kết khu vực Hà Nội. Với thể thức thi đấu Double Elimination Bracket, khó khăn và thách thức vẫn đang chờ đón các đội tại vòng chung kết khu vực Hà Nội vào ngày 18/11/2007. Chúng ta hãy cùng tiếp tục theo dõi giải VESC 07 với vòng loại khu vực Tp.HCM và ngày 23, 24/11 và vòng vòng chung kết quốc gia vào ngày 25/11 tới đây.

Mọi thông tin cập nhật về giải đấu các bạn có thể truy cập vào Cổng thông tin Thể thao điện tử Việt Nam www.esport.vn để biết thêm chi tiết. Hãy cùng hòa mình vào không khí sôi động của giải vô địch thể thao điện tử Việt Nam lần thứ hai VESC 07.

VĂN THÀNH - PHI QUÂN

Nhà thi đấu Nguyễn Du, TPHCM - nơi sẽ diễn ra vòng chung kết VESC 2007

Ông có thể cho biết vì sao VESC 2007 chọn Dota Allstar làm nội dung thi đấu?

Dota Allstar chỉ là một kiểu chơi trên các bản đồ (custom map) dành cho nhiều người chơi của Warcraft. Tuy nhiên, trong vài năm trở lại đây, Dota Allstar không ngừng lớn mạnh và trên thế giới đã có rất nhiều giải thu hút đông đảo cộng đồng game thủ. Việc VESC 2007 chọn Dota Allstar làm nội dung thi đấu phản ánh một trào lưu đang phát triển mạnh trong cộng đồng game Việt Nam. Trong năm qua, các clan game luyện tập dota Allstar phát triển khá mạnh. Có thể kể đến các clan tại TPHCM như StarBoBa, WaLao, HL hay Vie, NetViet và KingGame ở HN. Các clan này đều đã đụng độ với nhau nhiều lần và VESC 2007 là cơ hội để khẳng định những vị trí hàng đầu của Dota AllStar Việt Nam.

VESC 2007 có thu hút được nhiều game thủ hơn so với VESC 2006?

Số lượng năm nay gia tăng đáng kể do nội dung thi đấu Dota Allstar có 5 thành viên/nhóm. Đây là số lượng đông hơn hẳn năm ngoái với khoảng 4.000 game thủ thi đấu chính thức.

Ông có thể cho biết về những hoạt động đáng chú ý trong suốt vòng chung kết VESC 2007 tại nhà thi đấu Nguyễn Du, TPHCM?

Dự kiến các hoạt động xuyên suốt vòng chung kết sẽ bao gồm gameshow, giới thiệu game, chơi miễn phí, đố vui có thưởng dành cho mọi khách tham quan. Ngoài ra, còn phải kể đến các sự kiện của các công ty tham gia tài trợ cho giải năm nay.

BÙNG NỔ

Các giải đấu thể thao điện tử

Có thể nói chưa bao giờ nền thể thao điện tử Việt Nam phát triển nở rộ như hiện nay. Các game thủ đến từ các bộ môn thi đấu E-Sports này đang được sống trong một bầu không khí sôi động, nóng bỏng khi liên tiếp các giải đấu thuộc hệ thống ESVN được tổ chức như: Giải Vô Địch Thể Thao Điện Tử Việt Nam – VESC 07, các giải đấu online ELS Winter 2007, AESC – và đặc biệt sự kiện EGT Open Cup hứa hẹn là những sân chơi hấp dẫn, chuyên nghiệp phù hợp với mọi đối tượng người tham gia.

EGT Games Tournament Open Cup 2007

Là một sự kiện nằm trong hệ thống các giải đấu của ESVN được tổ chức liên tục hàng quý, EGT đang là một trong những nội dung thu hút được sự quan tâm cao của cộng đồng thể thao điện tử trong nước cũng như đã gây được sự chú ý và phối hợp tham gia từ phía các tổ chức xã hội hoạt động có liên quan trong lĩnh vực thể thao, giải trí điện tử tại Việt Nam.

Tại sự kiện lần đầu vào 12/5/2007, với việc đưa hai bộ môn Need for Speed và Dota Allstars bên cạnh nội dung thi đấu quen thuộc Pro Evolution Soccer, EGT đã cho thấy đây là một giải đấu hết sức gần gũi với cộng đồng game thủ và có xu hướng mở rộng nội dung, quy mô, thu hút nhiều các thành viên mới tham gia cộng đồng chung của thể thao điện tử Việt Nam.

Theo những thông tin mới nhất, dự kiến EGT Open Cup lần 2 sẽ diễn ra trong hai ngày 15-16/12/2007, do công ty cổ phần Mạng Giải Trí Việt Nam VEN Jsc, phối hợp với công ty truyền thông đa phương tiện VTK cùng các đối tác truyền thông, tài trợ tổ chức tại khu vực Hà Nội.

Điểm mới tại EGT lần này là việc xuất hiện thêm bộ môn Counter-Strike bên cạnh hai nội dung thi đấu truyền thống tại sự kiện là: Pro Evolution Soccer và Dota Allstars. Đây rõ ràng là một ghi nhận của ban tổ chức đối với sự phát triển không ngừng và bền bỉ của cộng đồng Counter Strike tại Việt Nam trong năm qua. Ngoài các nội dung truyền thống tại EGT lần này còn xuất hiện thêm các nội dung khác như: GameShow giới thiệu các mini games, casual và kể cả games thuộc thể loại MMORPG đang rất phát triển tại Việt Nam với mục tiêu đưa EGT trở thành sự kiện hàng quý hấp dẫn, đa màu sắc dành cho cộng đồng game thủ tại các địa phương.

Điều đáng tiếc duy nhất đối với sự kiện này có lẽ nằm ở mục địa điểm thi đấu, khi EGT vẫn tiếp tục được tổ chức duy nhất tại HN. Rõ ràng đây là thiệt thòi dành cho các bạn trẻ tại khu vực TP tuy nhiên theo BTC tiết lộ, EGT là mô hình tổ chức Festival mang tính thường xuyên và sẽ được tổ chức rộng khắp toàn quốc trong tương lai gần, chúng ta hãy cùng chờ đợi. Thông tin công bố chính thức sẽ được đăng trên website www.esport.vn vào cuối tháng 11 này.

Pre ELS Winter 2007

Tạo tiền đề cho giải ELS Winter 2007 diễn ra vào cuối tháng 11, từ 07-20/11/2007, giải Pre ELS Winter 2007 đã được ESVN tổ chức thi đấu thử nghiệm trên hệ thống EOT (E-Sports Online Tournament). Pre ELS Winter là sự kiện nhằm thu nhận những ý kiến đóng góp từ phía người dùng cho hệ thống EOT để đưa chức năng này hoàn thiện hơn, đồng thời cũng là thời gian "khởi động và hâm nóng" cho game thủ trước khi bước vào cuộc đua dài ELS Winter 2007 sẽ diễn ra liên tục trong tháng 12 tới đây. Game thủ chiến thắng tại Pre ELS Winter cũng như ELS Winter sẽ nhận được nhiều phần thưởng (tổng giá trị hàng chục triệu đồng), các danh hiệu và cơ hội lọt qua vòng sơ tuyển tại các sự kiện tiếp theo trên hệ thống ESVN Portal.

Sự kết hợp thành công ELS Winter với EOT sẽ là tiền đề cho những giải đấu Online của ESVN trong năm 2008 và thúc đẩy sự phát triển không chỉ của cộng đồng Starcraft, Warcraft. Trong tương lai ELS cũng như EOT sẽ ngày càng được mở rộng để phục vụ cho các cộng đồng game khác, thậm chí có thể là MMORPG.

Là một tính năng tương đối mới lần đầu được đưa vào giới thiệu tại làng game Việt Nam, hệ thống EOT được coi là một trong những yếu tố cần thiết để chuẩn hoá cộng đồng E-Sport tại Việt Nam với việc tự động hoá hoàn toàn các khâu từ đăng ký, tham gia, gửi kết quả, nhận thông báo và xem bảng xếp hạng. Với các cộng đồng game thủ chuyên nghiệp thế giới thì đây là các công đoạn thiết yếu khi tham gia bất cứ giải đấu online nào nhằm tăng tính trách nhiệm, trung thực và đảm bảo công bằng cho bất cứ ai tham dự.

Cách thức đăng ký tổ chức và thi đấu giải trên EOT, các bạn xem chi tiết tại đây: *http://www.esport.vn/index.php?p=detail_news&id=1541*

ĐỖ THÀNH

EA VS. ACTIVISION

Cuộc chiến của hai "Mr. Big"

Với dân chơi game, hẳn không ai xa lạ với EA và Activision, hai tên tuổi phát hành những tựa game "đỉnh" trong hầu hết thể loại, vậy họ đã làm gì và sẽ làm gì để chiếm lĩnh tình cảm của giới game thủ toàn cầu.

Một điều không thể phủ nhận rằng EA và Activision đã bằng mọi giá tranh giành vị trí cao nhất trong làng phát hành game. Với những thành quả gần đây, chúng ta có thể thấy 2 tay chơi gạo cội "Mr. Big" này đang so kè tại mọi "mặt trận" game.

Cuộc cạnh tranh khốc liệt trong ngành công nghiệp game khiến "sân chơi" này không phải là mảnh đất màu mỡ cho bất cứ ai! Thay vào đó, các "Mr. Big" đua nhau trang bị "vũ khí" nhằm tăng nội lực. Trong khi hãng Activision "nâng cấp" sức mạnh nhờ vào sự sát nhập của Bizarre, EA cũng "leo thang" khi sở hữu thêm Panderic và Bioware.

Thử xem những trận chiến nhỏ trong cuộc chiến lớn của 2 "Mr. Big" ra sao?

Calll of Duty

Thể thao (Sports)

EA: với game chuyên về thể thao đường phố phát hành gần đây, EA đã tung đòn chí mạng nhằm hạ gục tay chơi chuyên nghiệp làng "X-sport" là Tony Hawk với tựa game skate. Tuy những ngày đầu phát hành khá thành công nhưng skate chóng bị game thủ cất lên kệ vì phần nào "lép" về thời lượng, gameplay.

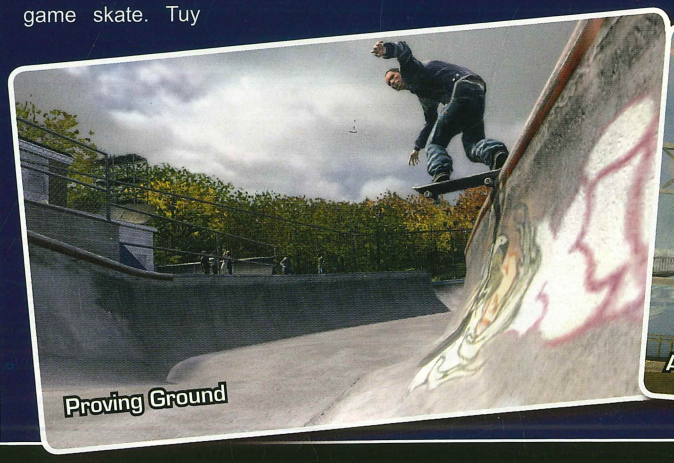
Activision: Tuy không thành công trong những sê-ri game sau này nhưng cái tên Tony Hawk vẫn là tượng đài vững chắc cho thể thao đường phố của Activision. Với 2 phiên bản Project 8 và Proving Ground, Activison vẫn đang chiếm ưu thế.

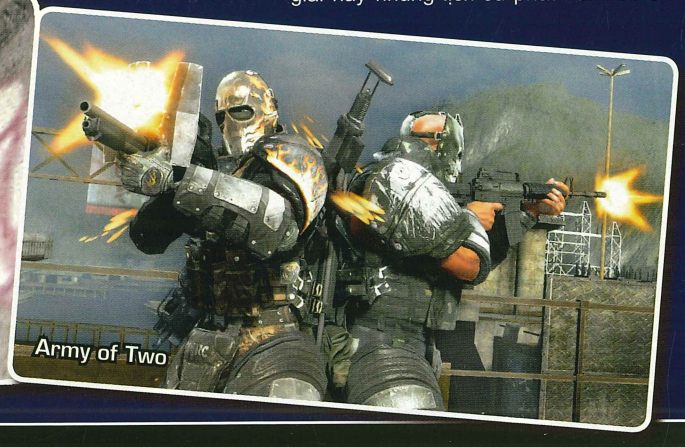
Tạm dẫn: Activision. Tuy skate là một khởi đầu tốt cho EA nhưng vẫn chưa đủ lực để hạ gục tượng đài Tony Hawk.

FPS (First Person Shooter)

EA: EA đang nắm trong tay 2 sê-ri game FPS ăn khách nhất là Battlefield và Medal of Honor. Cả hai vẫn làm nhiều game thủ đắm chìm trong thế giới của những vũ khí tối tân lẫn những trận đánh trong Thế Chiến. Bên cạnh đó, EA còn nắm quyền phát hành 2 game được mong đợi nhiều nhất là Half-Life: The Orange Box (do Valve phát triển) và Crysis (Crytek phát triển).

Activision: EA có thể thắng mùa giải này nhưng lịch sử phát hành FPS


Proving Ground


Army of Two

của Activision khó có thể vùi lấp một sớm một chiều. Những phiên bản Call of Duty của họ vẫn liên tục chiếm lĩnh máy chơi game của các "tay súng" trên toàn thế giới, một bằng chứng về "trình độ" FPS của họ. Mặt khác, Activision còn là nhà phát hành những game khủng của nhà phát triển id Software, như Quake, Doom và Wolfenstein.

Tạm dẫn: Activision. EA đã gặt hái nhiều thành công trong năm nay, nhưng không thể đánh bại Activision trong thời gian sắp tới, chắc hẳn các nhà phát hành game sẽ tiếp tục tin tưởng vào Activision như đã... từng tin.

Hành động (Action)

EA: Cho đến thời điểm này, EA đã trình làng rất nhiều game hành động với những tựa đề có tên bản quyền như James Bond, Lord of the Rings, Godfather... Và dĩ nhiên, tất cả các game này đều thể hiện những cuộc trình diễn hết sức hoành tráng. Thật thiếu sót khi không liệt kê game Army of Two, một game hành động cực kỳ gay cấn đang làm náo nức hàng ngàn con tim. Gần đây, thể loại game hành động của EA như "hổ mọc thêm cánh", khi họ thâu nạp cả hãng phát triển Pandemic, với những sản phẩm từng gây ấn tượng mạnh như: Mercenaries, Saboteur, Destroy All Humans...

Activision: So với EA, Activision đang thiếu thốn nguồn game hành động. Với những cái tựa như Spiderman, True Crime... thì chưa thể nào so bì với EA. Rõ ràng, Activision cần thêm nhiều game hành động thực thụ hơn, khi đã dấn thân vào cuộc chiến sống còn với EA.

Tạm dẫn: EA chiến thắng tuyệt đối. Activison chưa đủ sức để so kè với EA trong thể loại game hành động, nhất là khi EA đã nắm Pandemic trong tay.

Đua xe (Racing)

EA: EA đang sở hữu bộ ba vững chắc là: Burnout, Need for Speed và NASCAR. Tuy nhiên, những "tác phẩm" này chưa thể tạo được những cú hích cho nền game "next-gen". Nhưng không vì thế mà có thể đánh giá thấp EA, bởi những game này còn hứa hẹn rất nhiều cơ hội cho EA hốt bạc.

Activision: Với việc sở hữu hãng phát triển game Bizzare, Acitivision nhiệm nghiên trở thành cha đỡ đầu cho game Project Gotham Racing 4. Tuy dòng game Project Gotham thuộc sở hữu của Microsoft, nhưng Bizzarre hoàn toàn có khả năng làm những game với giá trị cao hơn trong tương lai.

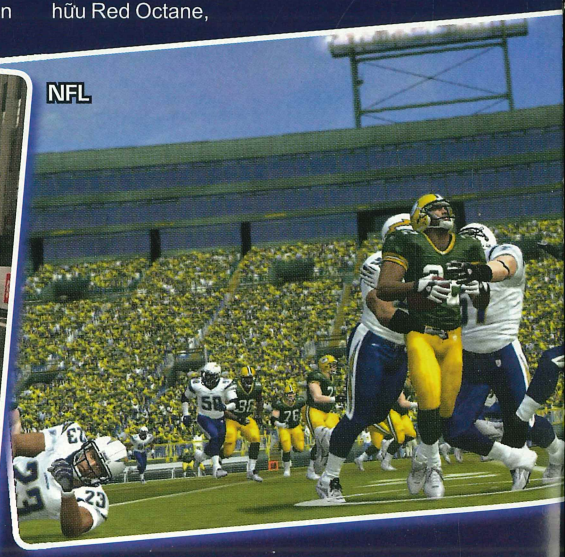
Tạm dẫn: Activision. Tại thời điểm này, Activision đang lấn áp những dòng game đua xe của EA nhờ vào dòng Project Gotham Racing. Tuy nhiên, EA vẫn còn hy vọng nhờ vào game Need for Speed Prostreet trong tháng 11/2007. Chờ xem!

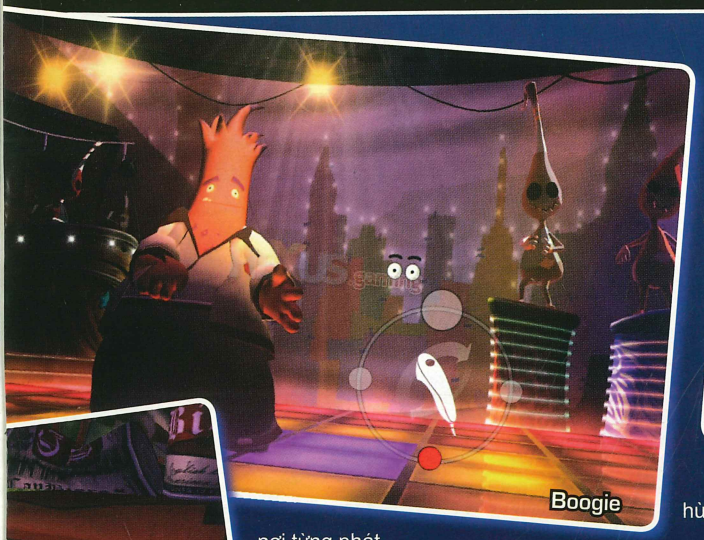
Âm nhạc (Music)

EA: EA đã phát hành game Rock Band, là game được phát triển bởi Harmonix (thuộc sở hữu của tập đoàn MTV). Dường như về bản chất, Rock Band không khác Guitar Hero là bao, ngoài việc thêm thắt các loại nhạc cụ. Nhưng những game thủ đã chơi qua cả 2 game trên đều sẽ thấy sự khác biệt to lớn, từ các thể loại nhạc, bộ sưu tập các ca khúc... Với kinh nghiệm "xương máu" trong lĩnh vực âm nhạc, Harmonix đã tạo cho EA những lợi thế vượt bậc.

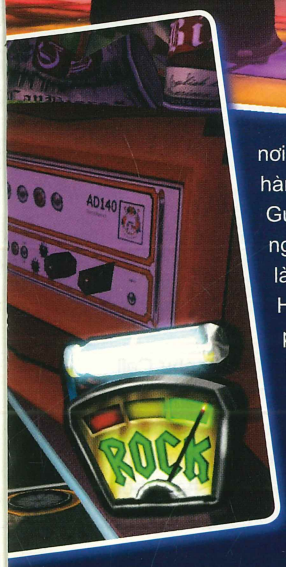
Activision: Activision hiện đang sở hữu Red Octane,

Project Gotham Racing 4




Boogie

Spore

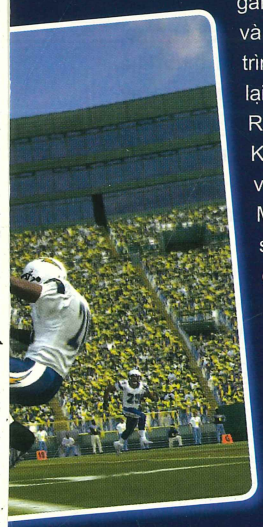


nơi từng phát hành Guitar Hero I, II và cả Guitar Hero III. Nhưng trở ngại của Activision chính là phiên bản I và II lại do Harmonix phát triển, còn phiên bản Guitar Hero III lại do Neversoft đảm đương. Liệu việc thay đổi nhà phát triển sẽ lợi hay hại? Một câu hỏi quá dễ dàng!

Tạm dẫn: EA. Thời điểm "dầu sôi lửa bỏng" này thì kết quả trận đấu đang nghiêng về phía EA. Một trận đấu ngang tài ngang sức, nhưng EA đã nhỉnh hơn khi sở hữu Rock Band. Dù sao chăng nữa, chứng cứ hùng hồn nhất sẽ thể hiện ở kết quả doanh thu.

Nhập vai (RPG)

EA: với hãng sản xuất Mythic và Bioware, EA dường như đã sở hữu các tựa game RPG nóng bỏng nhất. Với Mythic, một hãng rất mạnh trong làng MMORPG với tựa game Dark Age of Camelot và Warhammer Online sắp trình làng. Ngược lại Bioware lại thiên về những thể loại RPG cổ điển như Star Wars: Knights of the Old Republic và Baldur's Gate. Với game Mass Effect trong tay, EA sắp trở thành nhà phát hành game thuộc thể loại RPG lớn nhất tại Mỹ, điều khiển cả Square-Enix phải dè chừng.



Activision: với Raven Software, một trong những nhà phát triển game RPG của Activision, hãng đã gặt hái nhiều thành công từ những nhân vật siêu anh hùng của hãng Marvel.

Tạm dẫn: EA. Việc sở hữu nhiều hãng sản xuất khiến EA trở thành một trong những nhà phát hành game RPG mạnh nhất của Mỹ.

Giấy phép (Licenses)

EA: Loạt game thể thao của EA gần đây cần chi một số tiền lớn vào việc mua giấy phép độc quyền. EA không chỉ xin giấy phép phát hành game độc quyền từ NFL, ESPN mà cả giải NCAA Football. Bên cạnh đó, người chơi cũng tha hồ thưởng thức những game thể thao hấp dẫn khác mà EA không cần mua độc quyền như NBA, NHL và NASCAR. Nhưng đứng đầu về game độc quyền vẫn là những cái tên như Harry Potter, The Simpsons và Lord of the Rings.

Activision: Khác với EA, Activision lại chuyên về các nhân vật trong điện ảnh hơn. Từ những tên tuổi lớn thì có James Bond, Spider Man và The Fantastic Four... ít được chú ý hơn thì có Transformers, A Shark Tale và Shrek.

Tạm dẫn: EA. Mặc dù, Activision cố gắng mang đến cho người chơi những vị anh hùng từ phim nhưng như thế vẫn chưa đủ, vì chưa thể hạ "knock-out" những game thể thao thành công của EA. Hơn nữa, giả sử rằng EA không có những tựa game thể thao thì họ vẫn đủ sức cạnh tranh về lĩnh vực game điện ảnh.

Chiến lược phát hành

EA: Nếu nói về công ty chuyên cho ra đời các sản phẩm kế thừa thì EA luôn... đứng đầu. Những tựa game thể thao của họ luôn được làm mới và xuất hiện đều đặn mỗi năm mặc dù không thể tránh được một số trường hợp sa vào lối mòn. Đặc biệt, năm nay, EA đã tạo được dấu ấn lớn với Army of Two, Boogie và Crysis.

Activision: Trong khi đó, Activision hết sức khôn khéo trong việc khai thác đứa con cưng của mình trong dòng game thể thao đường phố. Minh chứng cho điều đó là Tony Hawk vẫn là "mỏ vàng" cho hãng khai thác trong thời gian dài.

Tạm dẫn: Activision. Với những sê-ri game lập đi lập lại khiến cho EA trở thành công ty chuyên về... tái chế. Tuy Activision không có nhiều chiến lược trong năm nay như EA nhưng vẫn là hãng được đánh giá có nhiều chiến lược mang tính đột phá.

Những "khu giao tranh" khác

EA: Không cần biết EA đã nắm được bao nhiêu công ty trong tay, nhưng EA Sports sẽ là một trong những nhánh được cưng chiều nhất trong những năm tới. EA Sports đã gặt hái rất nhiều thành công, không chỉ về các môn thể thao hấp dẫn mà các game còn đáp ứng được hầu hết các hệ máy có mặt trên thị trường. EA còn có trong tay 2 vũ khí lợi hại là sê-ri The Sims và Spore sắp phát hành, đây là mãnh đất Activision chưa thể vươn tới.

Activision: Activision không có một sản phẩm nào khi so sánh với The Sims và Spore của EA.

Tạm dẫn: Rõ ràng là EA. Muốn đối chọi với EA, Activision cần năng động và sáng tạo hơn nữa trong việc thiết kế những dòng game chưa được khai thác triệt để.

Kết quả chung cuộc: EA (5) - Activision (4)

Hiện tại, EA đang giữ vương miện dành cho nhà phát hành nhưng chỉ cần một chút sơ sẩy là có thể đánh mất vị trí dẫn đầu vào tay Activision. Chúng ta dễ dàng nhận thấy EA đã tấn công trực tiếp Activision bằng các game như skate, Rock Band và độc diễn trên sân chơi với The Sims hay Spore. Chẳng lấy gì làm ngạc nhiên nếu EA tiếp tục thống trị làng phát hành game từ đây cho đến cuối năm 2008.

SU ĐỒNG

Bản Quyền Game

Một bạn đọc ở quận 4, TPHCM "có hý hoáy game lậu nhưng không ủng hộ chơi game lậu" đã gửi một bài viết đầy tâm huyết cho Thế Giới Game (TGG). Thậm chí game thủ này còn bỏ sức ra tập hợp và dịch các điều luật qui định về bản quyền game. TGG trân trọng đăng bài viết này.

Vấn đề game có bản quyền có lẽ là chuyện "cũ lắm rồi nói mãi". Xung quanh vấn đề này hiện nay vẫn còn nhiều tranh cãi giữa 2 bên: ủng hộ việc sử dụng đĩa game có bản quyền, và sử dụng các đĩa game sao chép bất hợp pháp. Chúng ta hãy thử tìm hiểu những lợi ích của việc sử dụng game có bản quyền và những ý kiến xung quanh nó.

Bản quyền game - Nên hay không?

Tại các diễn đàn lớn về game, bạn luôn bắt gặp hai luồng ý kiến đối lập nhau: một bên ủng hộ việc chơi game có bản quyền và một bên vẫn muốn tiếp tục sử dụng đĩa game sao chép bất hợp pháp, tạm gọi là game lậu. Hãy thử lắng nghe nhé, người ủng hộ chơi game có bản quyền đề cập đến việc thu nhập của người dân đang được nâng cao, đời sống khá giả hơn, chi phí dành cho game có bản quyền cũng phù hợp. Do đó việc tôn trọng bản quyền game là điều hợp lý. Bên phản đối lại cho rằng số người khá giả đấy chẳng qua chỉ là số ít, còn đa số các gia đình ở Việt Nam (VN) vẫn ở mức thu nhập thấp, đủ ăn, hay dư tí chút. Việc học hành, điện nước, chi phí sinh hoạt hằng ngày vẫn còn là gánh nặng thì chi phí cho con cái hay bản thân mua game có bản quyền với giá vài chục "đô" là điều xa xỉ. Phần đông game thủ còn là học sinh, sinh viên thì việc tận hưởng cảm giác "game có li-sần (license)" vẫn rất khó khăn.

Thực ra, ai cũng có lý của riêng mình. Nhưng bạn thân mến, khi Việt Nam đã gia nhập Tổ Chức Thương Mại Quốc Tế WTO, việc tôn trọng luật bản quyền, quyền sở hữu trí tuệ trong đó có game là điều bắt buộc, chỉ sớm hay muộn mà thôi. Phía ủng hộ có tư tưởng khá tiến bộ khi nhìn nhận vấn đề này. Dẫu biết VN là nước đang phát triển, mức sống người dân vẫn còn thấp, nhưng không vì thế mà cứ vi phạm theo kiểu "rẻ thì xài, tội gì mua mắc". Việc tôn trọng bản quyền sẽ giúp cải thiện hình ảnh của VN, không chỉ ở lĩnh vực giải trí mà còn ảnh hưởng đến việc thu hút đầu tư ở các ngành khác. Đồng thời, điều này cũng giúp nâng cao hình ảnh của các game thủ VN trong cộng đồng quốc tế.

Quyền lợi khi mua game có bản quyền

Rõ ràng việc sở hữu 1 đĩa game bản quyền có rất nhiều điều lợi. Khi mua game bản quyền ngoài đĩa game ra, bạn sẽ nhận thêm nhiều thứ khác: sách hướng dẫn, quà tặng như áo thun có in logo, hay như Call Of Duty 4 sẽ tặng bạn cuốn sách chứa hình ảnh của tất cả nhân vật trong game... Bạn sẽ dễ dàng tham gia vào các giải thi đấu do hãng phát hành tổ chức, hay chơi Multiplayer trong Server chính thức. Chẳng hạn, Call Of Duty hay Battle Field 2, bạn cần phải có CD-Key bản quyền mới có thể chơi được ở các Server chính thức với máy chủ mạnh ít bị "lag", được đảm bảo quyền lợi của người dùng. Nếu không mua game có bản quyền, bạn phải chơi ở các Server tự mở, vừa yếu vừa đầy rủi ro.

Đối với game có bản quyền thì việc cập nhật các bản vá lỗi hay nâng cấp (patch) từ trang web chính hãng của game dễ dàng. Nhiều lúc game còn tự động làm công việc đó. Nếu dùng game lậu, bạn phải tự tìm, tự cài và đôi khi bạn chỉ còn cách vào các trang web chuyên bẻ khoá để tải các file chạy game nếu muốn tiếp tục chơi game; việc làm này đôi khi còn kèm theo khả năng mang về một đám virus, trojan. Hay đơn giản, muốn lập một server game, nếu xài bản game lậu, bạn phải tự mày mò để cấu hình, trong khi game có bản quyền lại nhận được sự hỗ trợ kỹ thuật khá tốt từ hãng phát hành.

Kế đến, game bản quyền thường dùng loại đĩa tốt để ghi nên khá bền, ít lỗi. Nếu đĩa game bị lỗi sẽ được đổi đĩa mới. Trong khi đĩa game lậu thường sử dụng các loại đĩa vài ngàn đồng/1 cái để ghi nên nhanh hỏng. Người ta thường ghi cùng lúc 2 - 3 đĩa cho nhanh nên khả năng đĩa bị lỗi cũng nhiều, khi đó người mua lãnh đủ. Chẳng hạn bạn mua bộ game 4 đĩa, đang cài được 3 đĩa, tới đĩa cuối bị lỗi thì chỉ còn biết "tức điên". Nếu

gặp cửa hàng tốt thì sẽ cho bạn đổi lại đĩa khác, còn không thì đành chắc lưỡi tiếc tiền.

Hiện nay, CyberGeneration - công ty duy nhất phân phối game có bản quyền tại Việt Nam - đang có các chính sách giá đặc biệt. Nếu có điều kiện tham quan Games Corner ở TPHCM, bạn sẽ thấy giá game ở đây rẻ hơn ở nước ngoài từ 10-15 USD cho một game. Chẳng hạn, game BattleField 2142, ở nước ngoài giá 40-50 USD thì ở Games Corner giá chỉ 25 USD, kèm Mousepad Razer Mantis. Điều này cho thấy các hãng phát hành rất quan tâm đến tình hình thu nhập của người dân Việt Nam, để làm sao mang đến những điều kiện tốt nhất cho các game thủ người Việt.

Vì sao game lậu vẫn được "ưa chuộng"?

Thực tế, đại đa số game thủ VN vẫn còn là học sinh, sinh viên chưa kiếm ra tiền, nếu có làm thêm thì cũng chỉ đủ chi phí học hành, ăn ở. Lấy đâu ra tiền để mua 1 game có bản quyền về chơi? Vì thế, game không bản quyền trở thành 1 lựa chọn thích hợp. Với giá mua rất rẻ, bạn chỉ tốn khoảng 20.000 đồng cho bộ game gồm 3 CD, nhiều chỗ còn khuyến mãi mua 4 tặng 1. Người chơi chỉ cần dành dụm vài ngày là có ngay 1 game nổi tiếng, mà mua ở nước ngoài tốn khoảng vài chục đô. Phần nữa là do sự tồn tại của rất nhiều cửa hàng bán phần mềm lậu, trong đó có game. Các cửa hàng này thường cũng bán game có bản quyền, nhưng do người mua chuộng loại 7.000/đĩa nên họ vẫn bán game lậu và bán với số lượng lớn. Để tránh kiểm tra, thường ở tiệm chỉ bày các game có bản quyền, còn game lậu thì chỉ có bìa. Khách mua trò nào, họ sẽ lấy từ nơi khác đến. Kế đến là việc phong phú các bản game lậu, trò nào thế giới có thì VN có. Việc sao chép game lại quá dễ dàng, game lậu vì thế mà nhanh chóng phổ biến. Trong khi lượng trò chơi tại các cửa hàng phát hành game có bản quyền khá ít, đa phần chỉ là những tựa nổi tiếng như: The Sim 2, WarCraft...

Chơi nhiều game: Lợi và hại

Nhìn nhận ở mặt tích cực, nếu không có game lậu thì chưa hẳn tình hình game ở VN phát triển như hiện nay. Thị trường

Một số qui định về bản quyền game cần biết

Tương tự như phần mềm thông thường, phần mềm game có bản quyền cũng có "Qui định bản quyền người dùng cuối" (End-User License Agreement). Thông thường là các file ReadMe, hoặc các thông báo khi cài đặt. Sau đây là một số qui định chính:

Quyền sử dụng của người dùng cuối

Người dùng cuối cứ hiểu là người mua 1 bản copy hoàn chỉnh của game, không phải là "mua đứt" game. Bạn chỉ được phép sử dụng bản copy này. "Sử dụng" được hiểu là khi bạn cài đặt game vào các thiết bị lưu trữ hay khi game được tải vào RAM (chạy game).

Game có bản quyền thường là phần mềm "đóng" (Enclosed Software), tức là bạn không thể cho thuê, mượn, sửa chữa, chuyển đổi, biên dịch, sử dụng mã nguồn, thay thế engine, hoặc tạo ra các sản phẩm khác dựa trên game. Tùy theo pháp luật mỗi quốc gia mà bạn có thể được phép, không được phép mang game vào hay ra khỏi nước đó.

Giới hạn sử dụng

Bạn chỉ có thể cài game trên 1 máy tính tại nhà, máy xách tay hay tại nơi làm việc trên máy tính mà bạn là người dùng chính. Hoặc có thể cài game trên nhiều máy nhưng không được chơi đồng thời, tức mỗi thời điểm chỉ có 1 máy được sử dụng bản copy đó. Muốn cài game trên nhiều máy thì bạn cần mua phiên bản dành cho 1 số lượng máy nhất định, hoặc phải mua nhiều bản quyền đơn cho từng máy. Các tiệm Internet có cài game cần quan tâm đến điều này.

Bảo hành

Tùy theo mỗi hãng mà có hoặc không có chế độ bảo hành. Thường các lỗi có liên quan đến thiết bị lưu trữ game như đĩa CD, DVD mà nguyên nhân do chất liệu, tay nghề (ghi đĩa, đóng gói) của nhân viên... sẽ được bảo hành.

Game được phát hành theo kiểu "as is", nghĩa là nhà sản xuất đã kiểm định trên 1 cấu hình máy tính nhất định, thông thường đây là yêu cầu cài đặt (Requirements). Khi đó họ sẽ không chịu bất kỳ trách nhiệm nào về khả năng tương thích của phần cứng, mất mát dữ liệu hoặc các vấn đề mang tính chủ quan: đồ họa

KHUYẾN MÃI ĐẶC BIỆT CHO GAME THỦ
Giảm giá 10%
cho tất cả các loại thẻ Game online
(Võ lâm truyền kỳ, ECash, @Cash, Gate Card, Dec Card, Shaiya, Audition, OnCash,...)
Thời gian: 25/09/2007 đến 25/3/2008
Liên hệ: Cty Châu Huỳnh Mai – 197/5 CMT8, p.4, q.3, Tp.HCM
ĐT: (08) 81 81 678. Website: www.sieuthithe.com

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM PHIẾU GIẢM GIÁ
KTC
Thermaltake
+ Giảm giá 5% khi mua sản phẩm Thermaltake: CASE hoặc PSU dòng Toughpower (do Công ty TNHH Khải Thiên phân phối) tại các cửa hàng máy tính trên toàn quốc
+ Thời hạn: Từ ngày 01/01 - 31/12/2007
+ Thông tin liên hệ: 384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q3, TP HCM - ĐT: 08. 834 1323
Hỗ trợ, tư vấn trực tuyến: http://www.amtech.vn/thermaltake
Lưu ý: Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc

CORSAIR
THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM PHIẾU GIẢM GIÁ
+ Giảm giá 5% khi mua RAM TwinX hoặc PSU CORSAIR chính hãng (được phân phối duy nhất bởi Công ty TNHH Khải Thiên) tại các cửa hàng máy tính trên toàn quốc
Lưu ý: chương trình không áp dụng đối với dòng Ram Twin 1GB-675-TWIN2X1024-5400C4
+ Thông tin liên hệ: 384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q3, TP HCM
ĐT: 08. 834 1323
Online Authorized Service Center: http://www.amtech.vn/corsair
+ Thời hạn: Từ ngày 01/01 - 31/12/2007
+ Lưu ý: Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc

game lậu tạo điều kiện cho người dùng thử qua rất nhiều trò chơi. Nhờ thế, kiến thức về game và phần mềm của người dùng Việt Nam khá phong phú - chơi nhiều thì biết nhiều. Các diễn đàn game vì thế trở nên "xôm tụ", đông vui nhộn nhịp. Các vấn đề của game được đem ra bàn luận chi tiết, người chơi nhiệt tình trợ giúp lẫn nhau tạo nên 1 cộng đồng gắn bó, vững mạnh. Nhưng vô tình điều này cũng tạo nên mặt trái, vì giá 1 bộ game lậu rẻ như vậy, nên người mua thường ít tìm hiểu thông tin về game, chỉ nghe thằng bạn giới thiệu "game này chơi được lắm", thế là mua. Thấy game không vừa ý thì gỡ bỏ, cài game khác. Người chơi game lậu ít tìm hiểu sâu sắc về game. Đôi lúc có những trò khá hay về nội dung, cách chơi, nhưng game thủ chỉ chơi sơ sơ vì thấy nó "xấu xí", không thích mà dễ dàng bỏ qua thì cũng thật là phí. Vì thế, việc gắn bó với 1 trò chơi ở người Việt ít phổ biến. Do lượng trò chơi ngày càng nhiều, "thượng vàng hạ cám", từ "vải thiều, sầu riêng" đến "cóc ổi, chùm ruột", nên các game thủ thường nghĩ "tội gì cứ chơi mãi một game". Trong khi đó ở nước ngoài thì ngược lại, người chơi thường tìm hiểu khá kỹ về game, thử chất lượng qua các bản demo... Chỉ khi nào thấy thật ưng ý họ mới mua, cho "đáng đồng tiền bát gạo". Do đó, họ gắn bó sâu sắc với game. Nhiều khi chúng ta thấy trò này đã "cũ xì" mà ở nước khác thì vẫn rất thịnh hành. Chẳng hạn như StarCraft, Counter-Strike, Return to Castle Wolfeinstein, Call of Duty, Lineage II, v.v...

Đoạn kết

Bạn thân mến, sẽ chẳng ai vào tận nhà bạn để kiểm tra máy tính của bạn xem game nào vi phạm. Nhưng sẽ rắc rối nếu bạn định mở một tiệm game, khi đó các cơ quan chức năng sẽ thường xuyên viếng cửa hàng. Bản thân tôi do điều kiện nên cũng "hý hoáy" bằng game lậu, nhưng không ủng hộ việc sử dụng game lậu. Tôi tin rằng bạn cũng thế, cuộc chơi nào cũng có luật riêng. VN đã ký Công Ước Bern, tôn trọng quyền sở hữu trí tuệ. Chúng ta phải dần làm quen với việc sử dụng game bản quyền. Nếu không, VN sẽ thường xuyên dẫn đầu bảng xếp hạng "những nước có tỉ lệ vi phạm bản quyền cao".

PHƯƠNG THANH

game không đẹp, âm thanh không hay, gameplay nhàm chán. Do đó, bạn cần chú ý đến các thông số yêu cầu phần cứng, tìm hiểu cách chơi, nội dung, đồ họa của trò chơi mà bạn dự định mua qua các bản chơi thử (demo, shareware) hoặc thông qua các tạp chí game có uy tín (Thế Giới Game, GameSpot, GameDaily, IGN...). Nếu game được phát hiện là có lỗi, cần hiệu chỉnh, bổ sung các thành phần thì nhà sản xuất có thể đưa ra các bản sửa chữa, nâng cấp (hotfixes, patches). Thời gian đưa ra các bản tùy theo cam kết của nhà sản xuất.

Chấp nhận qui định bản quyền

Điều này dễ hiểu thôi, bạn sử dụng game tức là đã đồng ý với các điều khoản trong qui định bản quyền của game. Nếu không đồng ý, bạn không được sử dụng game này. Nhưng giữa một "rừng game" hiện nay, bạn hoàn toàn có thể tìm cho mình một trò chơi phù hợp.

Đây là những điểm thường thấy trong các qui định bản quyền, sẽ có những điểm khác nhau giữa các hãng. Do đó, điều quan trọng là bạn cần tìm hiểu cẩn thận các qui định này, thông qua các trang web của hãng phát hành, hoặc các cửa hàng bán game. Rất mong có sự góp ý của các bạn.

Một số khái niệm cần biết

"Shareware", "Trial": Đây là phiên bản chơi thử, thông thường là có giới hạn về thời gian, chức năng (lưu điểm, mở khóa các mục chơi khác, Update...). Các game dung lượng nhỏ, đơn giản, game Flash thường theo hướng này. Vd: Các game của hãng Popcap như Dynomite, Big Money Deluxe...

"Demo": Cũng là dạng chơi thử, nhưng với số màn rất hạn chế. Bạn có thể phổ biến các bản demo này.

"Trailer": gần như một đoạn phim giới thiệu về game, có thể được thu từ các hình ảnh thật của game hoặc là các đoạn phim được dựng sẵn. Tham khảo thôi, đừng lấy đó làm thật, để rồi: "Ủa, trailer đẹp vậy, sao khi chơi hình ảnh thấy "gớm" thế này".

Nguồn: Lược dịch và tóm tắt từ một số file ReadMe của game Popcap, Seal Of Evil, The Incredible Machine

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

AMD 43
ASIASOFT 36, 37
CYBER G 29
CYBERWORLD 49
FPT – Công Ty Cổ Phần Giải Trí Trực Tuyến 3
GAMELOFT – Công Ty TNHH 81
HALO 76
HIỆP LỰC 52
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame 73
INTECOM – Công Ty Đầu Tư và Phát Triển CNTT 69
INTEL ..... Bìa 2, bìa 3
MIMI 48
PC WORLD VN 87
QUANG MINH DEC 7
SAIGONTEL 53
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
VINAGAME – Công Ty Cổ Phần Dịch Vụ Phần Mềm Trò Chơi Vina 1,
XGAME – Cửa hàng Xgame 83

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, **vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:**

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:** game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Giải đáp kỹ thuật:** hoidap@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Giai dap card man hinh
- **Quảng cáo, rao vặt:** quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:** phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:** testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:** ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí** pressrelease@pcworld.com.vn

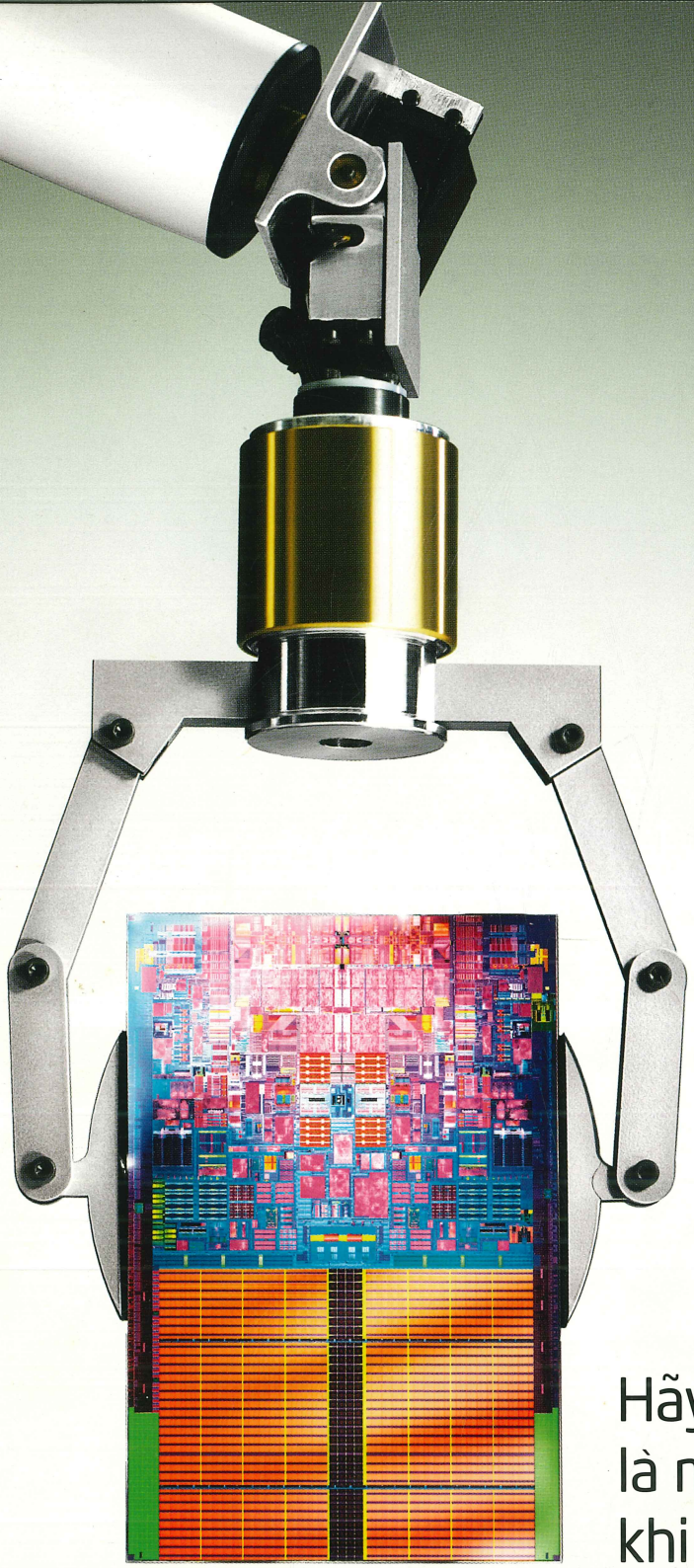
Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

• Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** • Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** • Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** • Quảng cáo: **Thân Trọng Nam Phương (phuongttn@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** • Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn.* **Văn phòng Hà Nội:** *Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội, tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa. ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822. E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* **Website:** *www.pcworld.com.vn.*
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hoá Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 50.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 9.800 đồng.**



Hãy chứng kiến thế nào
là máy tính "tốc độ"
khi bạn có tôi.

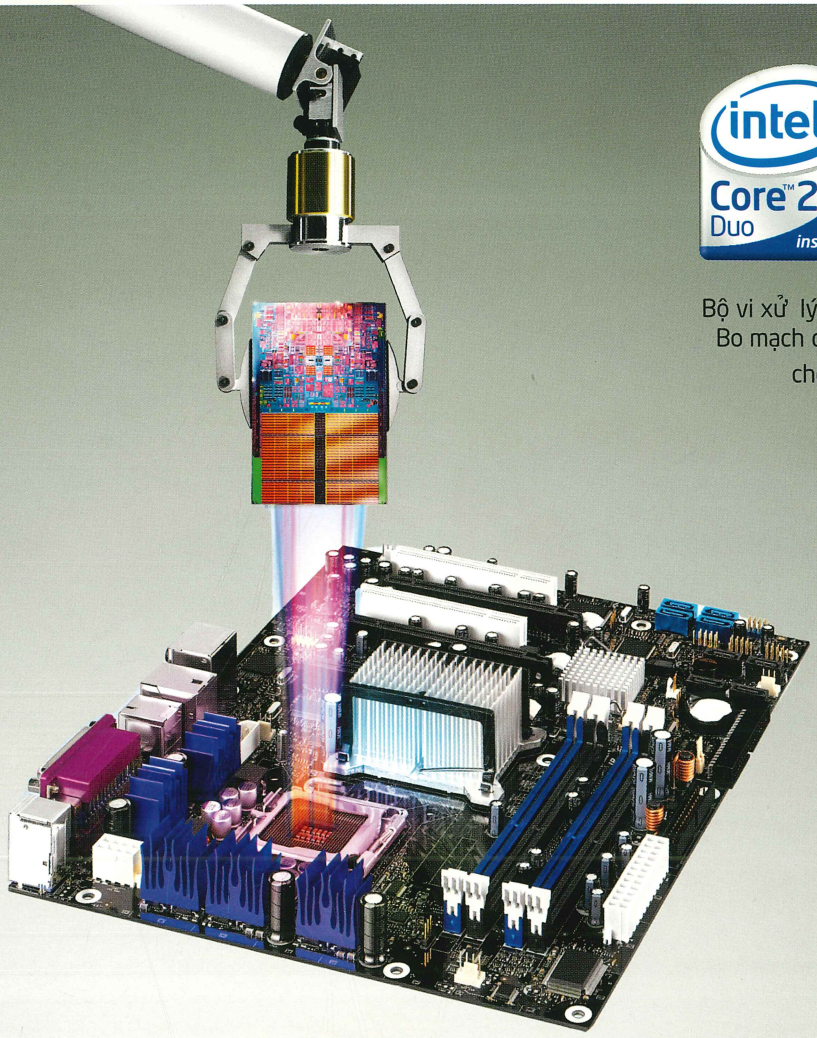
BỘ VI XỬ LÝ INTEL® CORE™2 DUO.

Đó chính là bí quyết mang đến hiệu suất đáng kinh ngạc và tăng cường khả năng tiết kiệm điện năng cho máy tính của bạn. Tạo nên sự khác biệt giữa máy tính tốt và máy tính tuyệt vời. Hãy khám phá sự khác biệt tại www.intel.com/apac/greatcomputing.

CÁC TRẢI NGHIỆM MÁY TÍNH TUYỆT VỜI TỪ BỘ VI XỬ LÝ INTEL® BÊN TRONG

intel Core™2 Duo inside™

©2007 Tập đoàn Intel. Mọi bản quyền đã được đăng ký. Intel, Core Inside, logo Core Inside là các thương hiệu đã được đăng ký của Tập đoàn Intel tại Hoa Kỳ và các nước khác.
Vui lòng tham khảo các trang web về sản phẩm và hiệu suất trên http://www.intel.com để biết thêm chi tiết.



Bộ vi xử lý Intel® Core™ 2 Duo và
Bo mạch chủ Intel® được thiết kế
cho **Hiệu năng tối đa**

BỘ ĐÔI HOÀN HẢO

Hãy chứng kiến thế nào là máy tính "Tốc Độ" khi bạn có chúng tôi.

Các đại lý:

Hà Nội:

CMS	04. 7875959
Lam Phương	04. 9431717
Seatic	04. 5370570
Mai Hoàng	04. 7344333
Phúc Anh	04. 5145790
Vĩnh Xuân	04. 9439121
TLC Group	04. 5371525
Đăng Khoa IT Plaza	04. 7724772

TP. Hồ Chí Minh:

Anh Phương	08. 9250199
Khai Trí	08. 8445343
Hoàn Long	08. 9250898
FPT-Elead	08. 9253150
Mekong Green	08. 9972627
Nova	08. 9250771
Nguyễn Hoàng Informatics	08. 9203404
Robo	08. 9252797
T&H	08. 9303470
Hợp Nhất	08. 9252367
TNC	08. 9250259
Phong Vũ	08. 9330763
VTB	08. 8477047

Đà Nẵng:

Phương Tùng	0511. 656666
Thịnh Tiến	0511. 652212
Trường Tiến	0511. 656965
Phi Long	0511. 816000

Huế: Huetronics 054. 846146
Nha Trang: Công ty TH 058. 810822
Cần Thơ:
TTTH ĐH Cần Thơ 071. 832875
TPT Computer 071. 834566
Á Châu Computer 071. 832022
Cà Mau: Minh Khôi 0780. 832620

SILENT-PIPE 3

Công nghệ Silent-Pip 3™ của GIGABYTE có thêm một dải lá ngắn và dài được phân lớp với những lỗ dập hình thang, cho phép tối ưu sự đối lưu tự nhiên bên trong thùng máy để trao đổi dòng khí bên trong miếng giải nhiệt từ dòng khí thẳng tới dòng khí chuyển động hỗn loạn. Những gì được tạo ra là một hệ thống khí hoàn toàn tự nhiên và tĩnh lặng, sẽ gia tăng đáng kể hiệu quả giải nhiệt tổng thể của card đồ họa.

Thiết kế hệ thống cơ khí ứng dụng chuyển động của dòng lưu chất bên trong

Sử dụng một dải lá ngắn và dài được phân lớp có những lỗ dập hình thang, Silent-Pipe 3™ đã làm biến đổi luồng khí thẳng thành luồng khí chuyển động hỗn loạn bên trong miếng giải nhiệt, làm tăng tỉ lệ trao đổi nhiệt và gia tăng hiệu quả giải nhiệt tổng thể.

Dòng module nhiệt phía trước với những lá dài – ngắn được phân lớp

Đặc trưng của Silent-Pipe 3™ là một dải lá dài và ngắn được phân lớp có khả năng làm tăng tốc độ luồng khí, đưa không khí mát vào thùng máy nhanh chóng.

GV-NX86S256H

- Powered by NVIDIA GeForce 8600 GTS GPU
- GIGABYTE Silent-Pipe 3™ thermal technology
- All-Solid Capacitor design
- Full support for Microsoft® DirectX® 10 and Shader Model 4.0
- Integrated with 256MB / 128-bit GDDR3 memory
- Features dual DVI-I (dual-link) / D-Sub (by adapter) / HDTV
- HDCP Compliant
- The hottest 3D game: Supreme Commander Bundled

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Các đại lý:

TPHCM:
Nguyễn Hoàng 08 9203404
Vi tính Phong Vũ 08 9330186
Thành Nhân 08 9250259
Sáng Tạo 08 9255406
Hợp Nhất 08 9252367
Nova 08 9253863
Compro 08 9250448
Hoàn Long 08 9250898
Greentek 08 9252549
Thiên Phúc 08 9255309
Thiên Long 08 9255551
Lê Phụng 08 9290607

ĐÀ NẴNG:
Vitico 0511 871838
GCC Đà Nẵng 0511 653060

QUẢNG NGÃI:
MHQ 055 825894

QUI NHƠN:
Vi Tính Qui Nhơn 056 822803
Bảo Châu 056 828199

NHA TRANG:
Tin Hưng 058 825081
Tin Học Nha Trang 058 810822
Sao Kim Nha Trang 058 510885

DACLAK:
Quang Anh 050 815123
Toshiba 050 857585

TIỀN GIANG:
TGN 073 885885

CẦN THƠ:
Á Châu 071 832022
TT Điện Tử Tin Học Cần Thơ 071 832875

SÓC TRĂNG:
Dũng Kiều 079 821997

Đại diện phân phối tại miền bắc : **Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thùy Linh** 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 5371525

GIGABYTE™

www.gigabyte.vn

These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specifications and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders. Any overclocking is at user's risk, GIGABYTE Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.